Белый Шум
Руководство рефери

Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ **3**
- Роль рефери 3
- Последствия и важность выбора 3
- О важности имеющихся правил… 3
- …и создании своих 3
- Высокая смертность 4
- Поощрение изобретательности 4
- Самостоятельность 4

СОЗДАНИЕ СВОЕЙ КАМПАНИИ **5**
- Разные локации вашего приключения 5
- Общие черты 5
- Подготовка карт 5
- Где черпать вдохновение и учиться? 5
- Блокнот рефери 6
- Объём подготовки 6

ПОДЗЕМЕЛЬЯ **7**

ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ, МОРЕ И ВОЗДУХ **10**

ГОРОДА **12**

ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ **14**
- Подземелья 14
- Открытая местность 15
- Вода 16
- Воздух 16

БЕСТИАРИЙ **17**
- Пояснения и описания монстров 20

СОКРОВИЩА **28**
- Пояснения и описания сокровищ 31
  - Волшебные мечи 31
  - Магические артефакты 34
  - Палочки и посохи 36
  - Кольца 38
  - Свитки 40
  - Зелья 41

Appendix N **43**

Лицензия **44**

Все упомянутые в тексте названия, каким-либо образом зарегистрированные как товар - принадлежат держателям прав на них.

ВСТУПЛЕНИЕ

Роль рефери

Эта игра об исследовании враждебной среды и приключениях в ней. Процесс исследования – ядро этой игры, и при этом не так важно, исследует ли группа подземелья, дикие заброшенные леса, острова в океане или улочки мрачного средневекового мегаполиса и секреты его обитателей.

При этом роль рефери состоит в том чтобы создать потенциально интересные для исследования места и условия, расставить между ними связи, запустить в созданный мир игроков и справедливо судить и реагировать от лица мира и его обитателей на их действия.

Последствия и важность выбора

Вы здесь не чтобы вести игроков за руку через интересные места или ситуации, но чтобы создать интересный и живой мир. И если всё сделано правильно – игроки сами начнут дёргать за ниточки вокруг себя и создавать интересные ситуации. При этом очень важно следить за тем, чтобы все хоть сколько-нибудь важные действия персонажей имели последствия. Всё дело в том, что острота создаваемой в процессе игры история о похождениях группы приключенцев теряет всю остроту, если в ней нет риска и последствий от выборов игроков. Хамить ли городскому старосте, дарить ли подарки своему верному факелоносцу, спрашивать ли у местного лорда разрешения на постройку собственной крепости – всё это не должно проходить для персонажей бесследно.

О важности имеющихся правил…

Правила по нагрузке, скорости и менеджменту еды и факелов могут показаться сложными или излишними, но поверьте – именно они закладывают фундамент игрового опыта, на который эта игра нацелена и который выделяет её среди прочих. Описать поиск ловушки словами и сэкономить время, или осуществить поиск броском кубика? Покупать латные доспехи и вынуждать всю группу идти медленнее, но быть способным лучше её защитить, или надеть лёгкий, но хуже защищающий кожаный доспех? Купить еды на неделю и идти налегке, или взять месячный запас, но быть уверенным, что группу не постигнет голодная смерть? Оплатить услуги наёмников и быть в безопасности, или рискнуть, сэкономив на их зарплате и необходимости их кормить?

…и создании своих

Тем не менее, на игре вы постоянно будете получать заявки, которые нельзя обработать средствами имеющихся правил. Что будет, если персонаж атакует гоблина, прыгнув на него с дерева? Можно ли брать мула с собой в подземелье? С каким шансом грабители при обыске обнаружат потайное дно фургона партии, в которое они прячут золото?

Правила, которые создаются при попытке обработать эти заявки называются домашними. Так как все игровые группы играют по-разному – наборы домашних правил, которыми они со временем обзаведутся будут отличаться. Это нормальный процесс, который означает что игра стала лучше вам подходить. Хорошим тоном является повторяемость домашних правил и их прозрачность для игроков – если не изменились условия, то заявка и шансы работают точно также, как в прошлый раз (и игроки точно знают как, и их решение пользоваться этим правилом является осознанным и взвешенным).

Высокая смертность

При этом основным и самым ярким механизмом последствий решений или неудач игроков (особенно в начале игры) будет являться высокая смертность их персонажей. Дело в том, что мир вокруг персонажей не обязан подстраиваться под появившуюся в нём группу исследователей. Начинающая партия исследователей в качестве первого приключения может решить без предварительных расспросов или разведки отправиться в странный особняк неподалёку – и в полном составе полечь от рук его жутких обитателей в первую же игровую встречу. Это нормальный процесс обучения этой игре, и вы как ведущий не должны ни снижать изначально заложенную в особняк опасность, ни пытаться устами всех прохожих предупреждать группу о том, куда она идёт (если игроки сами не задают вопросы).

При этом важно оставаться нейтральным и беспристрастным, помня, что смерть – это последствие ошибки или неудачи, а не самоцель игры. Если персонажи обнаружили могущественный магический артефакт, наняли половину деревни для зачистки этого особняка или решили нападать в полдень, предположив, что жуткие обитатели боятся солнца – играйте честно и смотрите, получится ли у них задуманное, по достоинству награждая проявленную изобретательность.

Если партия в полном составе погибла – игроки чему-то научатся. Если партии повезло, и персонажи получили шальные деньги без какого-либо риска – помните, что управляющие ими игроки могли ничему и не научиться, а везение на следующий день может и кончиться.

Поощрение изобретательности

Суровость правил и нейтралитет рефери довольно быстро могут показать игрокам, что действовать «в лоб» - не самая лучшая тактика. Избежать схватки или придумать как облегчить её, найти баланс между быстрым и тщательным исследованием местности, найти лазейку, которая поможет решить опасную ситуацию без бросков – постепенно игроки начнут играть более осторожно. Чтобы эти процессы начали происходить быстрее – хорошей идеей является демонстрация подобных вещей через неигровых персонажей. Пусть встреченная змея при атаке не просто ждёт своей очереди укусить, а обвивает ногу одного из приключенцев, а гоблины подбегают сзади и разрезают днища рюкзаков с припасами. Пусть разумные обитатели подземелья, уже наполовину разграбленного партией, объединятся и дадут отпор вместе. Чем больше таких событий происходит на игре – тем быстрее игроки подумают о том, чтобы это перенять. И как только переймут – поощряйте их за это (или как минимум не наказывайте и не запрещайте действовать хитро и вне прописанных правил).

Самостоятельность

Приведённые в этой книге советы, бестиарий и таблицы сокровищ не являются закрытыми. Не ограничивайте себя этими списками и расширяйте их, создавая для своей группы ни на что не похожие миры, чудовищ и загадочные волшебные предметы.

СОЗДАНИЕ СВОЕЙ КАМПАНИИ

Разные локации вашего приключения
В этой игре выделяются три основных типа локаций для игры: подземелья (как искусственные, так и естественные), дикая местность (включающая в себя исследование акваторий и полёты над ней) и города. Традиционно наиболее подробно освещались процедуры создания и проведения игр именно в подземельях, чуть меньше покрыт вопрос исследования открытой местности, а города почти не затронуты. Всё дело в том, что существует множество этих самых способов для проведения тех же городских кампаний, и указать их все в этом наборе правил попросту не получится. Тем не менее, я постарался покрыть минимальную основу и дать к каждому из трёх типов приключений хорошие примеры для вдохновения. Ознакомившись с этой информацией, разобраться во всём этом и начать водить не составит труда.

Общие черты
Правильная предподготовка – ключ к созданию хорошей кампании.

Для начала рефери стоит продумать общие черты мира, в котором будет проходить игра. Вам не нужно продумывать всё в деталях, для начала хватит общих набросков – времени и места действия, общей ситуации в регионе, его населённости и опасности.

Прикиньте, какой тип исследования будет основным в вашей кампании в её начале. Если вы хотите сфокусироваться на исследовании опасных подземелий, а города нужны вам лишь как точки отдыха и восполнения ресурсов – не стоит рисовать подробные карты каждого квартала, и наоборот. Стоит заранее обсудить направление кампании с игроками – так вам не придётся насильно направлять в громадное подземелье или на драккар группу, желающую городских приключений.

Подготовка карт
Далее следует в общих чертах обрисовать примерную карту региона, в котором игра начнётся. Делать это стоит на бумаге с гексагональной разметкой, принимая каждый гекс равным 6 миль. Отметьте стартовую локацию, географические особенности местности, разметьте реки, дороги, добавьте пару населённых пунктов и подземелий.

Даже если вы не планируете играть в исследование дикой местности – общее понимание местной географии и нахождения ближайших населённых пунктов всё равно не раз пригодятся вам во время кампании.

Где черпать вдохновение и учиться?
Эта игра является частью движения OSR (*Old-School Revival, от англ. Возрождение Старой Школы*), и именно по этому ярлыку можно найти множество игрового контента для своей кампании. Подобные игры и домашние правила, а также модули для них хорошо совмещаются друг с другом и редко требуют переработки.

Хорошим советом является смешивание в своей кампании своих и чужих модулей. Так вы сохраните непредсказуемость и разносторонность своего мира, а также сможете почерпнуть вдохновение и обучиться секретным приёмам мастеров своего дела. Удачные обучающие модули будут указаны ниже для каждого типа местности.

Тем не менее, создание своих модулей – увлекательный творческий процесс, поэтому не стоит полностью лишать себя его даже на стадии обучения игре.

Блокнот рефери

Обязательно заведите документ, в котором вы сможете отслеживать актуальный состав группы, вести заметки о произошедшем с ними, а также отслеживать прошедшее в игре время. Помните о последствиях и важности выборов игроков? Иногда последствия могут наступать спустя месяцы и годы внутриигрового времени.

Также стоит сказать, что длинным кампаниям требуются отчёты с игр. Пара абзацев путевых заметок с последней сессии помогут легче начать новую игровую встречу или восстановить кампанию после перерыва. Обсудите написание отчётов с игроками, и, если они откажутся – всё равно ведите свои записки.

Приключенцы могут быть забывчивыми и безответственными, а мир вокруг них – нет. Будет ли этот мир подсказывать и напоминать персонажам о произошедшем на прошлой сессии – зависит от вас.

Объём подготовки

Не стоит вкладывать в предподготовку чрезмерное количество сил. Дело в том, что игроки могут (и будут) проходить мимо интересных мест и задерживаться у неинтересных. Это нормальный процесс, и именно поэтому в описаниях локаций достаточно кратких описаний, содержащих необходимый минимум информации (см. образцы в модулях-примерах). Если персонажи найдут это место и захотят его исследовать – вы сможете описать детали на ходу, а если нет – вам не будет жаль вложенного времени. Помните однако, что все создаваемые вами области являются частью мира и так или иначе могут «сыграть» - логово орков в лесу неподалёку от деревни существует чтобы орки могли делать свои орочьи дела: плодиться, ходить на охоту, грабить крестьян – но никак не сидеть и ждать, пока персонажи найдут их чтобы предстать в виде интересного игрового материала. Искусство подготовки кампании состоит в умении выделить такую информацию, которая станет основой для ведущего. Вокруг неё можно будет додумать все необходимые факты в тот момент, когда они станут необходимы, не прописывая их заранее.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Примеры для начинающих

B2 – Keep on the Borderlands (1979)
B4 – The Lost City (1982)
Tomb of the Iron God (2008)
Tower of the Stargazer (2010)
Tomb of the Serpent Kings (2017)

Создание подземелья

Прежде чем игроки пойдут исследовать подземелье, рефери должен его создать: нарисовать и заселить.

Помните, что подземелье – враждебная по отношению к игрокам среда, этакий потусторонний мир, в котором им не рады. Опасности здесь всюду – ловушки, враги, закрывающиеся сами по себе двери…

Однако подземелье всегда существует по какой-то причине. Продумайте – кто, когда и зачем его создал? В какой момент и по какой причине хозяин его покинул? Его нынешние обитатели жили в нём всегда, или разные виды сменяли друг друга?

Далее вооружитесь листом в клеточку (или графическим редактором) и начните рисовать. Удобным масштабом является «10 футов = 1 клеточка».

Определите количество уровней в вашем подземелье. Как правило, по мере спуска путешествие должно становиться всё опаснее и опаснее. Для начала одноуровневого подземелья будет вполне достаточно. Хорошим тоном является наличие нескольких входов и проходов между уровнями подземелья – это сделает процесс исследования интереснее.

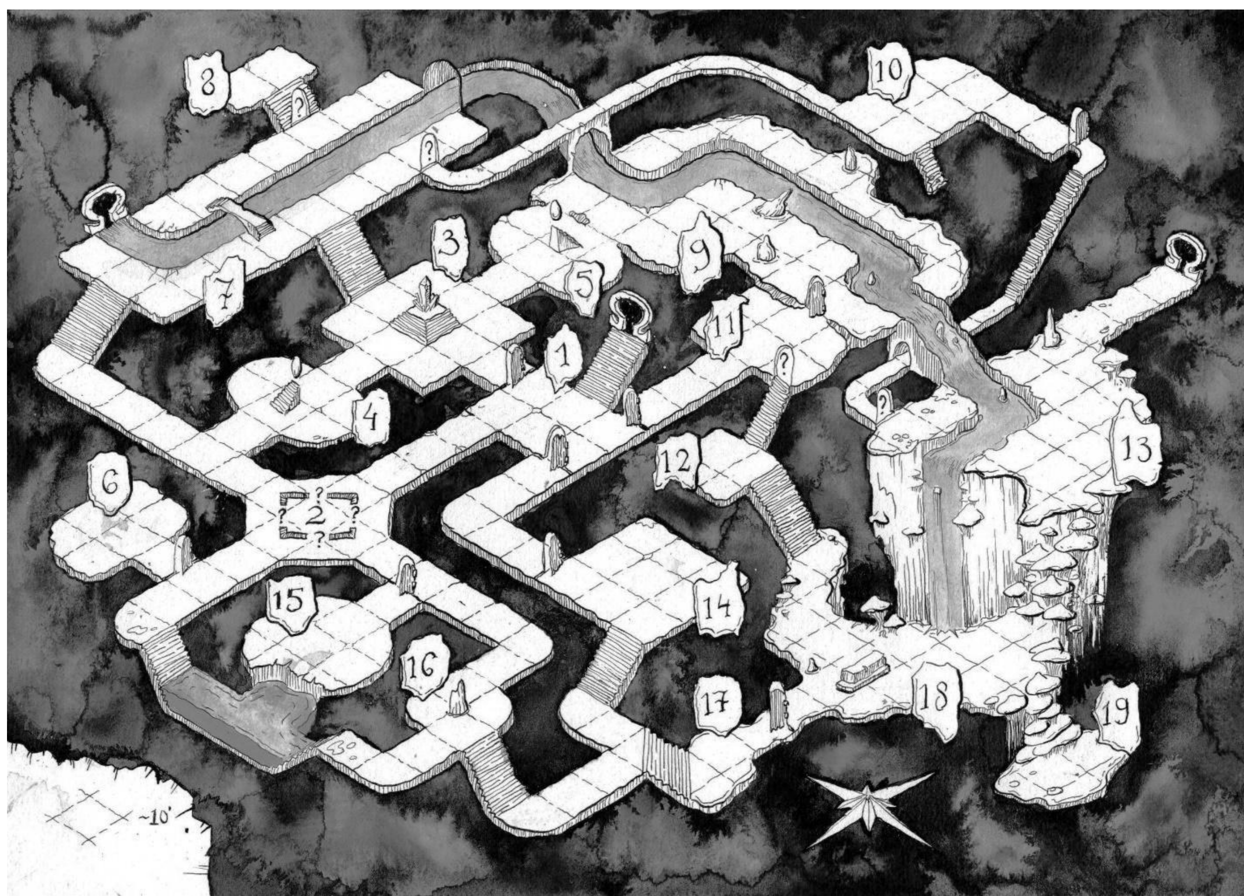
Составление таблиц слухов и случайных встреч

Составьте таблицу правдивых (и не очень) слухов об этом месте, которые персонажи могут узнать при разных обстоятельствах.

Если вы хотите разнообразить списки монстров из бестиария или сосредоточить фокус конкретного подземелья на взаимодействии с определённым типом врагов – вы можете составить свой список случайных столкновений и использовать его.

Создание карты

Пример карты одноуровневого подземелья (создана Ransvind'ом):



В качестве примера и вдохновения вам предлагается заселить её самостоятельно. Для удобства последующего заселения комнаты пронумерованы.

Ваша карта не обязательно должна быть выполнена в изометрии, чаще встречаются схематические наброски с видом сверху.

Заселение карты

После того как карта готова, можно приступать к её заселению. При этом можно придумать всё самому, воспользоваться случайной генерацией, или совместить эти подходы.

При этом результаты заселения стоит свести между собой: почему гоблины не трогают сокровище в соседней комнате, а орки не выгоняют волков, устроивших логово внизу по коридору? Именно такие связи сформируют из разрозненных комнат единый организм и вдохнут в него жизнь.

Изменения в подземелье

Если персонажи во время похода внесли в жизнь подземелья серьёзные изменения (полностью уничтожили одну из населяющих фракций, унесли важное для обитателей сокровище и т.п.) – в подземных коридорах всё может измениться. Возможно, к следующему их визиту монстры захотят переместить в другие комнаты, подготовить засаду или ловушки в уже изведанных местах?

Генерация содержимого комнаты

1d100	Содержимое комнаты	Шанс сокровища
01-30	Пустая*	15%
31-60	Монстр	50%
61-75	Ловушка	30%
76-00	Уникальная**	Варьируется

*Не содержит монстров или ловушек. Такие комнаты стоит использовать чтобы раскрыть историю подземелья или детали о нём и его обитателях.

**Рефери должен тщательно продумать уникальную комнату. Она может содержать уникального монстра, ловушку, сокровище или деталь, оказывающую влияние на подземелье.

Выбор монстра осуществляется в соответствии с процедурой, описанной в разделе «случайные столкновения». Заранее определите, является ли комната с монстрами логовом или временной стоянкой.

Сокровище монстра соответствует типу его сокровищ (см. раздел «сокровища»).

Сокровище без охраны

Сокровище без охраны определяется по таблице ниже. О том как читать эту таблицу, и оценивать сокровища можно узнать в разделе «сокровища».

Сокровище без охраны					
Уровень подземелья	**× 100 монет**		**Драгоценные камни**	**Украшения**	**1 карта или 1 волшебный артефакт**
	Серебро	**Золото**			
1	2d4	(50%) 1d4	(7%) 1d4	(5%) 1d4	3%
2	2d6	(50%) 1d6	(13%) 1d6	(8%) 1d6	5%
3	2d8	(50%) 2d4	(15%) 1d6	(10%) 1d6	7%
4-5	1d8 × 10	3d4	(20%) 1d8	(10%) 1d8	9%
6-7	1d8 × 20	1d4 × 10	(30%) 1d8	(15%) 1d8	15%
8+	1d8 × 40	2d4 × 10	(40%) 2d6	(20%) 2d6	20%

Тип ловушки

1d12	Ловушка
1	Взрыв
2	Жёлоб
3	Западня
4	Искажение
5	Обвал
6	Оружейная
7	Приказ
8	Проклятие
9	Телепортация
10	Яд
11	Яма
12	Яма с шипами

Взрыв

Ловушка взрывается огнём, электричеством, кислотой или морозом. Наносит 1d6 урона за уровень подземелья.

Жёлоб

Ловушка образует под ногами жёлоб, который в один конец уносит жертв в логово монстра или на нижний уровень подземелья.

Западня

Ловушка захлопывает за жертвами дверь или проход, помещая их в пространство, из которого нет выхода. Далее в пространство может накачаться вода или ядовитый газ, либо спуститься потолок.

Искажение

Ловушка, изменяющая восприятие пространства и времени. Простые искажающие ловушки заставляют яму перед игроками выглядеть как надёжный пол. Более сложные могут сделать так, что прошедшие через неё персонажи окажутся на 100 лет впереди.

Обвал

Эти ловушки сбрасывают на головы приключенцев тяжёлые брёвна или камни, которые наносят 6d6 урона и могут завалить проход.

Оружейная

Эти ловушки внезапно выдвигают из поверхностей лезвия или выстреливают стрелы (могут быть отравленными).

Приказ

Эти ловушки накладывают на активировавшего одноимённое заклинание приказ 6 круга.

Проклятие

Ловушка может наложить проклятие слепоты, сна, слабости, смены мировоззрения, превращения в монстра, смертельных болезней и т.п.

Телепортация

Ловушка может отправить активировавшего (или всю группу) в другую точку. Телепортация может произойти в точно такую же комнату, чтобы жертва не заметила ловушки, в логово дракона, в безопасное место, на тысячи миль от подземелья, на другую планету…

Яд

Яд может разбрызгаться в виде струйки, облака газа или отравленной иглы. Яды могут вызывать сон, паралич или смерть.

Яма

Ямы обычно имеют глубину d4 x 10 футов и покрыты маскирующими люками. Яма может быть пуста, наполнена кислотой, или содержать монстра (который получит застанную после падения врасплох жертву). Каждые 10 футов падения наносят при приземлении 1d6 урона.

Яма с шипами

Ямы, на дне которых установлены копья и лезвия (которые могут быть покрыты ядом). Падение в такую яму вызовет дополнительные 2d6 урона при падении.

ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ, МОРЕ И ВОЗДУХ

Примеры для начинающих

X1 – The Isle of Dread (1979)
Blackmarsh (2011)
Hex Crawl Chronicles (2011-2013)
Bad Myrmidon (2013)
Qelong (2013)

Создание дикой местности

В начале кампании рефери рекомендуется составить примерную карту местности вокруг локации, в которой начнётся приключение. На ней нужно отметить точку начала приключения, а также разместить близлежащие поселения, подземелья и географические особенности.

Карту рекомендуется создавать на бумаге или электронном шаблоне с гексагональной (шестиугольной) разметкой. Именно от названия этих шестиугольников, т.н. «гексов» происходит термин «гекскроул», описывающий тип игры, формирующийся вокруг исследования дикой местности.

При этом масштаб гексов составляет 6 миль, и каждому гексу соответствует тот или иной тип местности и порядковый номер.

Для ваших игроков никаких гексов существовать не будет – только мили и примерные ориентиры, но вам будет удобнее вести игру с их использованием.

ак и в случае с подземельями, вашу фантазию может подстегнуть случайная генерация содержимого гексов.

Случайная генерация ландшафта в гексе

d6	Содержимое гекса
1	Лес
2	Водоём (в т.ч. река)
3	Болото, низина
4	Горы, скалы
5-6	Луг, равнина

Полученную карту можно разнообразить интересным наполнением:

2d6	Также в гексе есть …
1-3	Город
4-6	Руины или подземелье
7-9	Гекс необитаем
8-10	Логово или укрепление
10-12	Гекс уникален

Пример созданной карты:



После создания и заселения карты стоит кратко описать содержимое каждого гекса в соответствии с его номером: населяющих его обитателей и достопримечательности, если таковые имеются.

Изучение морей и воздушных пространств

Механически эти типы игры схожи с исследованием дикой местности, однако невозможны без создания оной – полёты всё ещё проходят над землёй, а корабли способны причаливать где-то кроме домашних портов.

Направление ветра в море и при полётах

Важным параметром при исследовании водных или воздушных пространств является направление ветра. Определить направление, с которого дует ветер, можно броском d6:

Определение направления ветра броском d6:



Укрепления в дикой местности

Укрепления в дикой местности – это заброшенные и захваченные крепости, башни, мосты, перекрёстки или острова.

В укреплении живёт хозяин, 3d6x10 его наёмников и дополнительные подопечные-монстры. Хозяин и его дополнительные подопечные определяются по таблице ниже:

d6	Хозяин		Дополнительные подопечные (d6)					
	Мировоззрение	Класс	1	2	3	4	5	6
1	Х	Клирик	Фанатики	Ликантропы	Медузы	Мумии	Спектры	Вампиры
2	Х	Маг	Василиски	Химеры	Драконы	Ифриты	Элементали	Гаргульи
3	Х	Воин	Бандиты	Драконы	Гиганты	Мантикоры	Огры	Тролли
4	Н	Воин	Джинны	Гиганты	Грифоны	Берсерки	Ликантропы	Виверны
5	Н	Маг	Кентавры	Джинны	Драконы	Элементали	Горгоны	Минотавры
6	З	Клирик	Кентавры	Элементали	Фанатики	Гиппогрифы	Птицы Рух	Тренты

Уровень хозяина укрепления находится в диапазоне от 7 до 10, а выпавшие подопечные разбили там своё логово (если монстр не может обустроить логово – в укреплении 1d6 особей).

Шанс быть замеченными

Если группа проходит на расстоянии 2 гексов от крепости – обитатели заметят их с шансом 1-из-6, на расстоянии одного гекса – с шансом 2-из-6, если проходит прямо через гекс, где находится крепость – с шансом 3-из-6.

Командиры крепости

Если в укреплении командует **воин** – он вызовет сильнейшего персонажа на нелетальный поединок на кулаках. В случае победы персонаж и его группа получит возможность бесплатно жить в укреплении в течение месяца. В случае проигрыша – потребует всю броню группы. Если у группы нет воинов или они отказались драться – воин потребует d4x1000 золота за проход.

Если в укреплении командует **маг** – он потребует за проход желаемый магический артефакт группы или 1d6x1000 золота, если такового не окажется. Если магу позволяет уровень – он может наложить на группу заклятье приказа 6 круга, чтобы она отправилась добывать нужный артефакт.

Если в укреплении командует **законный клирик** – он потребует десятую часть всех ценностей, которая есть у группы. Если у группы мало ценного – он наложит на них заклятье приказа 5 круга, требуя исполнить священную миссию. В случае успеха группа получит его дружбу. **Хаотический клирик** попросит одну четвёртую всех ценностей группы. Если у группы мало ценного – он наложит на них заклятье приказа 5 круга, требуя исполнить священную миссию.

ГОРОДА

(Почти) готовые города

Lankhmar – City of Adventure (1985)
City-State of Zothay (2005)
Mad Monks of Kwantoom (2014)

Генераторы и полезные инструменты

650 Fantasy City Encounter Seeds & Hooks (2010)
Vornheim: The Complete City Kit (2011)
Nocturnal Table (2019)

Город как среда для исследования

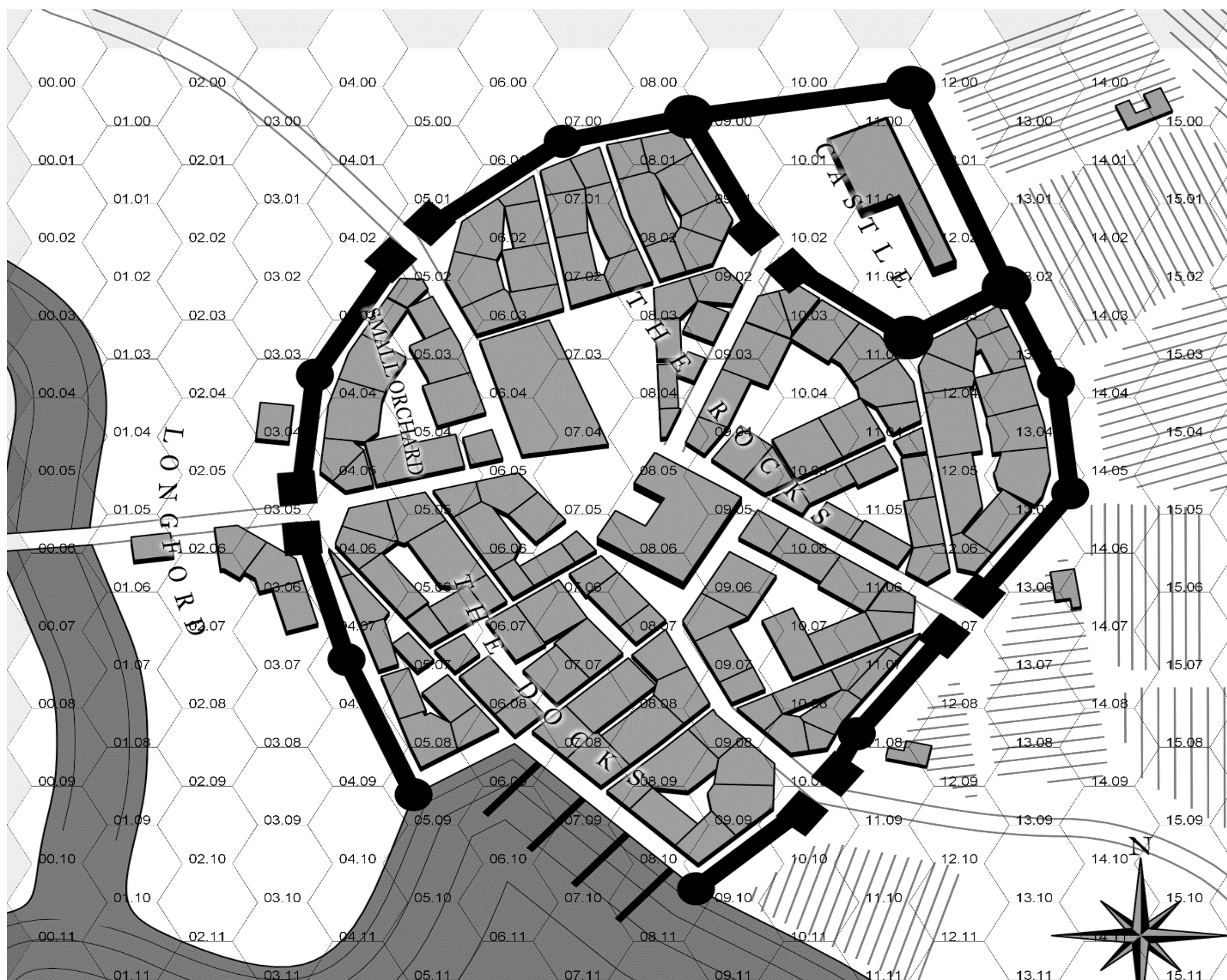
Города – пожалуй, наиболее сложная для предподготовки и проведения локация для приключений. В вашей кампании город не обязательно должен быть проработан и может являть собой абстрактную базу для пополнения ресурсов. В этом случае пребывание в городе можно обрабатывать как набор заявок от игроков на день.

Если же исследование мрачных закоулков и таверн является основой вашей кампании – карту города необходимо проработать, заселить и приготовить процедуры для его проведения. Рассмотрим один из способов создания и проведения городской кампании.

Создание города

При создании карты своего города можно воспользоваться как фантазией, так и случайным генератором. Стоит использовать 90- или 120-ярдовые гексы, по которым будет удобно отслеживать скорости перемещения персонажей.

Пример карты небольшого городка (обратите внимание, серые блоки – не отдельные здания, а блоки зданий):



Изучение города

Такую карту можно либо выложить перед игроками (лучше сделать версию без номеров гексов), либо диктовать игрокам. При этом здания в каждом блоке зданий можно разделить на «заметные» (всегда привлекают внимание), «незаметные» (обнаруживаются только при движении с «исследовательской скоростью» и «спрятанные» (обнаруживаются с шансом 1-к-4).

Разумеется, предварительно город необходимо «заселить» и подготовить таблицы случайных встреч. Разнообразные генераторы, которые помогут подхлестнуть вам свою фантазию, указаны в разделе «примеры для начинающих» на предыдущей странице.

Прорабатывать ли каждый дом?

Все здания в городских кампаниях можно разделить на две широкие категории: важные и второстепенные. Прописывать нужно в первую очередь главные – это будут места для потенциальных приключений, которые вы часто будете чаще упоминать, оставлять о них слухи и т.п. Большинство таких зданий значительно меньше и проще подземелий, а значит могут не требовать отдельной карты и использования соответствующих правил по исследованию. А могут и требовать.

Другое дело второстепенные здания. Они редко будут играть важную роль в городской кампании: внутри редко можно найти что-то ценное, а использоваться в качестве базы или укрытия будут единицы таких построен. В создании таких зданий «по требованию» вам помогут генераторы.

Случайные столкновения

То же самое относится и к столкновениям – встречать персонажи будут множество людей, но не все из них обязаны быть выделяющимися и запоминающимися. Именно поэтому бросания 1d6 на встречу с очередным бродягой стоит разбавить или заменить уникальными событиями и встречами (см. «генераторы и полезные инструменты» на предыдущей странице).

А подземелья?

Возможно добавление под город одного или нескольких подземелий (в виде канализации или древних построек, на которых стоят современные здания). При этом входы в подземья, как и здания, можно разделить на «заметные», «незаметные» и «спрятанные».

ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ

Подземелья

Таблицы случайных встреч определяются броском в зависимости от уровня подземелья. К примеру, на 1 уровне подземелье с шансом 5-из-6 будет использоваться таблица 1, в противном случае – таблица 2. Вы можете не использовать эти рамки или составлять отдельные таблицы случайных столкновений для каждого своего подземелья, добавляя собственных обитателей.

Определение таблицы случайной встречи в подземелье						
Уровень подземелья	Использовать таблицу (бросьте d6) …					
	1	2	3	4	5	6
0-1	1-5	6				
2	1-2	3-5	6			
3		1-2	3-5	6		
4-5			1-2	3-5	6	
6-7				1-2	3-5	6
8-9					1-2	3-6
10+						1-6

1d10	1	2	3
1	Драконы (маленькие)	Крупные насекомые	Крупные насекомые
2	Бандиты	Крупные животные	Крупные животные
3	Малые насекомые	Гаргульи	Куролиски
4	Зомби	Драконы (молодые)	Драконы (юные)
5	Гоблины	Гули	Ликантропы
6	Хобгоблины	Гноллы	Минотавры
7	Кобольды	Медузы	Мумии
8	Орки	Призраки	Огры
9	Скелеты	Пещерные люди	Призраки
10	Малые животные	Неигровые персонажи	Неигровые персонажи

1d10	4	5	6
1	Василиски	Драконы (старые)	Драконы (старые)
2	Драконы (взрослые)	Ифриты	Драконы (древние)
3	Элементали, HD = 8	Элементали, HD = 12	Неигровые персонажи
4	Неигровые персонажи	Неигровые персонажи	Элементали, HD = 16
5	Гиганты, каменные	Гиганты, огненные	Лиловые черви
6	Горгоны	Гиганты, ледяные	Джинны
7	Гидры (4-6 голов)	Гидры (7-12 голов)	Чёрная жижа
8	Серая тина	Вампиры	Незримые слуги
9	Спектры	Золотая плесень	Химеры

10	Тролли	Мантикоры	Гидры (7-12 голов)

Открытая местность

Таблицы случайных встреч разбиты по различным типам местности. Вы можете не использовать эти рамки или составлять отдельные таблицы случайных столкновений для своей открытой местности, добавляя собственных обитателей.

1d10	Болота	Лес	Равнина
1	Василиски	Малые животные	Малые животные
2	Крупные рептилии	Кентавры	Драконы
3	Драконы, чёрные	Драконы, зелёные	Крупные животные
4	Гиганты	Духи леса / воды	Крупные насекомые
5	Гидры	Эльфы	Гиганты
6	Кобольды	Гномы	Гноллы
7	Неигровые персонажи	Ликантропы	Кочевники / бандиты
8	Тролли	Единороги	Орки
9	Духи воды	Неигровые персонажи	Лиловые черви
10	Лиловые черви	Тренты	Неигровые персонажи

1d10	Пустыня	Арктика	Джунгли
1	Химеры	Малые животные	Василиски
2	Джинны	Крупные животные	Крупные насекомые
3	Драконы, синие	Пещерные люди	Крупные рептилии
4	Ифриты	Драконы, белые	Гидры
5	Крупные насекомые	Гиганты, ледяные	Кобольды
6	Крупные рептилии	Гиганты, холмовые	Медузы
7	Гиганты	Лиловые черви	Бандиты / пещерные люди
8	Бандиты / фанатики	Фанатики / наёмники	Виверны
9	Неигровые персонажи	Кобольды	Пещерные люди
10	Виверны	Неигровые персонажи	Неигровые персонажи

Вода

Таблицы случайных встреч разбиты на различные акватории. Вы можете не использовать эти рамки или составлять отдельные таблицы случайных столкновений для каждого водоёма, добавляя собственных обитателей.

1d8	Реки и озёра	Прибрежные воды	Моря и океаны
1	Пираты	Пираты	Пираты
2	Крупные земноводные	Крупные земноводные	Крупные рептилии
3	Малые рептилии	Крупные рептилии	Элементали воды, HD=16
4	Крупные рептилии	Элементали воды, HD=8	Гидры, 9 голов
5	Элементали воды, HD=12	Гидры, 8 голов	Гидры, 12 голов
6	Гидры, 7 голов	Гидры, 11 голов	Кракен
7	Гидры, 10 голов	Духи воды	Левиафан
8	Зомби - утопцы	Морские змеи	Морские змеи

Воздух

Таблицы случайных встреч разбиты на разные типы воздушных пространств. Вы можете не использовать эти рамки или составлять отдельные таблицы случайных столкновений для каждого типа воздушного пространства, добавляя собственных обитателей.

1d8	Горные пики	Чистое небо	Облачное небо
1	Гиганты, грозовые	Химеры	Гиганты, облачные
2	Виверны	Джинны	Джинны
3	Драконы	Драконы	Драконы
4	Элементали воздуха, HD=8	Элементали воздуха, HD=16	Элементали воздуха, HD=12
5	Грифоны	Грифоны	Грифоны
6	Гиппогрифы	Гиппогрифы	Гиппогрифы
7	Пегасы	Мантикоры	Пегасы
8	Птицы Рух	Птицы Рух	Птицы Рух

БЕСТИАРИЙ

Таблицы ниже показывают примеры наиболее отличающихся монстров, имеющих свои яркие особенности. Книга правил не должна ограничивать рефери, поэтому список краткий и является открытым. Получив опыт игры, любому рефери не составит труда создать на базе имеющихся монстров титанов, циклопов, големов, людей-ящериц, андроидов, желатиновые кубы…

Кроме того, рефери призывают к приданию монстрам своего колорита: вампиры не обязаны напоминать известного графа, но могут отсылать к древним китайским сказаниям, мумии совсем не обязательно живут в пирамидах посреди пустынь, а ужас, который в приклюценцев может вселить чёрная жижа определяют в первую очередь ваши описательные навыки и фантазия, а не цифры в бестиарии.

Пояснения к таблице

Каждому созданию соответствуют следующие параметры:

- **Спасброски** монстров указаны в одноимённом разделе книги «Правила игры»
- **Атаки** монстров указаны в разделе описаний монстров под таблицей
- **Встреченное количество** – именно это количество существ может встретиться персонажам во время случайной встречи
- **Количество в логове** – такое количество существ суммарно обитает в общем логове где-то поблизости от места случайной встречи. У некоторых существ логова нет.
- **Класс доспеха** – число, которое необходимо получить со всеми модификаторами после броска d20 для успешного попадания по чудовищу. Рефери рекомендуется держать это значение в тайне от игроков.
- **Скорость** – показывает скорость существа. Если в клетке указаны два числа, то второе число соответствует необычному типу перемещения в соответствии с сокращениями: «пл» – плавание, «пол» – полёт, «рыт» – рытьё.
- **Кость хитов** – количество шестигранных кубиков, которое необходимо бросить чтобы определить количество хитов каждого существа
- **Тип сокровища** – у большинства монстров в логове (иногда с собой) содержится то или иное сокровище. Используйте следующий раздел чтобы определить его.
- **Мировоззрение** – кратко описывает общую природу существа – **З**аконную, **Н**ейтральную или **Х**аотическую. Может влиять на проверки морали и возможность общения с группой.
- **Модификатор попадания** монстров соответствует их кости хитов. Монстр с костью хитов 5 получает модификатор «+5» при атаке по персонажам. Рефери рекомендуется держать это значение в тайне от игроков.
- **Урон** у монстров по умолчанию равен **d6**. Если урон монстра отличается от этого значения – об этом указано в пояснениях после таблицы, в которых описан каждый монстр.

Неигровые персонажи

Банды из 1d6 персонажей с классами и уровнями (уровень зависит от глубины подземелья), 1d6 учениками (имеют вдвое меньше опыта, чем их хозяева) и 2d6 телохранителями. С шансом 3% у воинов и клириков есть магический меч, броня или оружие, у магов – волшебная палочка, кольцо или артефакт (каждый тип ценности определяется отдельным броском).

Создание малых насекомых или животных

В эту категорию попадает огромное множество существ, таких как волки, змеи, сороконожки и крысы. Обычно класс доспеха таких существ составляет 12, но может изменяться рефери. Крохотных существ убьёт любое успешное попадание, а звери покрупнее (вроде волков) имеют кость хитов, равную 1.

Создание крупных насекомых или животных

В эту категорию попадают доисторические гиганты, громадные звери и насекомые-переростки. Класс доспеха таких существ варьируется от 12 до 18, а кость хитов – от 2 до 20 у, к примеру, тираннозавра.

Тип	Встреченное количество	Количество в логове	Класс доспеха	Скорость	Кость хитов	Тип сокровища	Мировоз-зрение
Вампиры	1d4 / 2	1d6	17	12, пол.18	8	F	Х
Василиски	1	1d6	14	6	6+1	F	Н, Х
Виверны	1d4 / 2	1d6	15	9, пол.24	7	E	Н, Х
Гиганты							
Грозовые гиганты	1d8	3d10	20	15	15	E	Н
Каменные гиганты	1d8	3d10	18	12	9	E	Н
Ледяные гиганты	1d8	3d10	16	12	10+1	E	Х
Облачные гиганты	1d8	3d10	19	15	12+2	E	Н
Огненные гиганты	1d8	3d10	17	12	11+3	E	Х
Холмовые гиганты	1d8	3d10	15	12	8	E	Х
Гидры	1	1d4 / 2	- варьируется, см. описание -			B	Н
Гиппогрифы	1d8	2d8	13	18, пол. 36	3+1	-	З, Н
Гноллы	2d6	2d10 × 10	13	9	2	D	Х
Гномы	2d10	3d10 + 30	13	9	1	C	З, Н
Гоблины	4d6	4d10 × 10	12	6	1-1	1d6 зм у каждого	Х
Горгоны	1d4	3d4	17	12	8	E	Х
Горгульи	4d4	2d10	14	9, пол.15	4	C	Х
Грифоны	1d6	2d8	15	12, пол. 30	7	E	Н
Гули	1d10	2d12	12	9	2	B	Х
Дварфы	2d10	3d4 × 10	15	9	1+1	G	З, Н
Джинн	1	-	15	9, пол. 24	7+1	-	Н
Драконы	1d4 / 2	1d4	- варьируется, см. описание -			H	З, Х
Духи							
Духи воды	2d6	1d10 × 10	12	9, пл. 12	1	B	Н
Духи воздуха	2d6	1d10 × 10	14	9, пол. 12	1	C	Н
Духи леса	1	1d6	15	12	2	-	З, Н
Единороги	1d4 / 2	1d6	15	24	4	-	З
Зомби	3d10	-	10	6	1	-	Х
Ифрит	1	-	17	9, пол. 24	10	-	Х
Кентавры	2d10	3d10 + 30	12	18	4	A1	З, Н
Кобольды	4d6	4d10 × 10	12	6, пл. 9	½	1d6 зм у каждого	Н, Х
Куролиски	1d6	3d4	12	9, пол.18	5	D	Н, Х
Ликантропы							
Вервепри	2d4	2d10	15	12	4+1	C	Н, Х
Вервульфы	2d4	2d10	14	12	4	C	Н, Х
Вермедведи	2d4	2d10	15	9	6	C	З, Н
Вертигры	2d4	2d10	14	12	5	C	Н, Х
Лиловые черви	1d4 / 2	1d4	16	6, пл. 6, рыт. 6	15	D	Н

Тип	Встреченное количество	Количество в логове	Класс доспеха	Скорость	Кость хитов	Тип сокровища	Мировоз-зрение
Люди							
Бандиты	4d6	3d10 × 10	12	12	1	A1	З, Х
Берсерки	4d6	3d10 × 10	10	12	1+1	A1	Н
Кочевники	4d6	3d10 × 10	12	12	1	A2	Н, Х
Наёмники	4d6	3d6 × 10	15	9	1+1	A3	Н
Пещерные люди	4d6	3d10 × 10	10	12	2	-	Н
Пираты	4d6	3d10 × 10	11	12	1	A3	З, Х
Фанатики	4d6	3d10 × 10	10	12	1+1	A2	З, Х
Мантикоры	1d4	1d6	15	12, пол.18	6+1	D	Х
Медузы	1	1d4	12	9	4	F	Х
Минотавры	1d4	1d8	12	12	6	C	Н, Х
Морские чудовища							
Кракен	1	1	19	3, пл. 21	30	A3, H	Н
Левиафан	1	1	17	пл. 21	45	-	Н
Морские змеи	1d6 / 2	-	17	пл. 24	15	-	Н
Мумии	1d4	2d6	16	9	5+1	D	Х
Незримый слуга	1	-	15	12, пол. 12	8	-	Н
Огры	1d4	3d6	14	9	4+1	C	Х
Орки	2d10	3d10 × 10	12	9	1	D	Х
Пегасы	1d12	-	12	24, пол. 48	2+2	-	З, Н
Призраки	1d6	2d8	14	12, пол.24	4	E	Х
Птицы Рух	1d4 / 2	1d20	- варьируется, см. описание -			I	Н
Скелеты	3d10	-	11	6	½	-	Х
Слизь							
Зелёный слизень	1	-	10	1	2	-	Н
Золотая плесень	1	-	10	3	5	-	Н
Серая тина	1	-	10	1	3	-	Н
Чёрная жижа	1	-	10	6	10	-	Н
Спектры	1d4	1d8	15	15, пол.30	6	E	Х
Тренты	1d4	2d10	17	6	8	-	З, Н
Тролли	1d4	2d6	14	12	6+3	D	Х
Химеры	1d4	2d6	16	12, пол.18	9	F	Х
Хобгоблины	4d6	3d10 × 10	13	9	1+1	D	Х
Элементаль	1	-	- варьируется, см. описание-			-	Н
Эльфы	2d10	3d4 × 10	14	12	1	E	З, Н
Прочие							
Неигровые персонажи	- варьируется, см. описание перед таблицей -						
Прочие малые насекомые или животные	6d6	- варьируется, см. описание перед таблицей -					
Прочие крупные животные или насекомые	2d8	- варьируется, см. описание перед таблицей -					

Пояснения и описания монстров

Вампир

Атака: 1 × касание (**d10**) *или* 1 × призыв подмоги или 1 × чарующий взгляд

Вампиры – ужасающая разумная нежить. Днём они спят в гробу с щепоткой земли с их родины, а ночью выходят на охоту. Они неуязвимы к обычному оружию и восстанавливают по 3 хит-пойнта за боевой раунд. Когда их очки здоровья достигают нуля – они лишь принимают форму газа или летучей мыши и улетают к своему гробу. Вампиры могут призвать себе на помощь d10 × 10 крыс или летучих мышей либо 3d6 волков.

Любой, кто посмотрит вампиру в глаза должен сделать спасбросок с модификатором «-2» или попасть под действие, аналогичное заклятью очарования. Вампир кусает очарованных в шею, высасывая до 2 уровней за раунд. Любой, кто умрёт от этого, восстанет следующей ночью вампиром-рабом своего убийцы.

Вампиров можно уничтожить только прямым солнечным светом, помещением в текущую воду или ударом осинового кола в сердце. Их можно удерживать на безопасном расстоянии используя святой символ, свежий чеснок или зеркало.

Василиск

Атака: 1 × укус (**d10** + окаменение) *и* 1 × взгляд (окаменение)

Василиски – крупные медлительные рептилии с 8 ногами, чей взгляд или касание парализует цель, провалившую спасбросок. Если василиск взглянет сам на себя в зеркало – с шансом 10% он сам станет жертвой своей же силы.

Виверна

Атака: 1 × укус (**2d8**) *или* 1 × шип (**1d6** + яд)

Виверны похожи на драконов, однако имеют лишь одну пару лап и не обладают смертоносным дыханием. Это компенсирует ядовитый шип, находящийся на конце длинного хлёсткого хвоста. С шансом 4-из-6 виверна атакует именно хвостом, а провалившая спасбросок жертва этой атаки умирает.

ГИГАНТЫ

Гиганты – огромные, уродливые человекоподобные существа, которые селятся в уединённых местах и не любят гостей. В высоту они достигают 10-20 футов.

Грозовой гигант

Атака: 1 × оружие (**8d6**) *или* 1 × управление погодой *или* бросок валуна (**7d6**)

Грозовые гиганты – самые крупные и умные из гигантов. Они могут жить как в подводных замках, так и на вершинах гор. Они умеют кидать огромные валуны, а также им подвластно заклятье управления погодой.

Каменный гигант

Атака: 1 × оружие (**3d6**) *или* 1 × бросок валуна (**3d6**)

Каменные гиганты обитают в отдалённых горных пещерах. Они обустраивают вокруг них разнообразные ловушки, а также умеют кидать огромные валуны.

Ледяной гигант

Атака: 1 × оружие (**4d6**) *или* 1 × бросок льдины (**3d6**)

Ледяные гиганты обитают в холодных регионах, где селятся в отдалённых заброшенных замках и фортах. Они умеют кидать огромные льдины и не несут никакого вреда от мороза.

Облачный гигант

Атака: 1 × оружие (**6d6**) *или* 1 × бросок валуна (**3d6**)

Облачные гиганты – хитрые чудища, обитающие в заброшенных фортах или замках. Они умеют кидать огромные булыжники и издалека чувствуют приближающихся к ним врагов.

Огненный гигант

Атака: 1 × оружие (**5d6**) *или* 1 × бросок валуна (**3d6**)

Огненные гиганты обычно селятся как в пещерах, так и в заброшенных постройках близ вулканов и лавы. Они умеют кидать огромные булыжники и совершенно невосприимчивы к урону огнём.

Холмовой гигант

Атака: 1 × оружие (**2d8**) *или* 1 × бросок валуна (**2d6**)

Холмовые гиганты – самые маленькие из гигантов. Они селятся в пещерах и ходят в повязках, из-за чего их часто путают с ограми или орками. Они умеют кидать огромные булыжники.

Гидра

Атака: количество голов × укус (**1d10**)

Гидры – огромные ящеры с d6+4 головами. У каждой головы своя собственная кость хитов, выпавшее на которой значение необходимо нанести чтобы лишить гидру головы. Каждая голова атакует отдельно от других, 1 раз за боевой раунд.

Гиппогриф

Атака: 2 × когти (**1d6**) *и* 1 × укус (**1d10**)

Гиппогрифы – приручаемые животные, имеющие крылатое тело лошади и голову орла. Они отличные охотники и быстро летают, не выносят пегасов, а когда защищают свои гнёзда – бьются до последнего без проверок морали.

Гнолл

Атака: 1 × оружие (**1d6**)

Гноллы – результат скрещивания троллей и гномов, человекоподобные чудища с головами гиен и острыми ушами. Они всегда имеют модификатор «+2» к проверкам морали, а их логово охраняет старейшина и d6 его помощников – существа с костями хитов «6» и «4» соответственно.

Гном

Атака: 1 × оружие (**1d6**)

Гномы – трудолюбивые мирные существа. У них длинные бороды и носы, и они любят выкапывать разные ценности из-под земли. Все гномы раз в день могут использовать заклятье иллюзии 2 круга.

Гоблин

Атака: 1 × оружие (**1d6**)

Гоблины – маленькие создания, показывающиеся на поверхности только ночью. При свете дня они получают модификатор «-2» к попаданию и проверкам морали. Их логово представляет собой пещерный комплекс, количество гражданских особей в котором равняется количеству охранников. Комплексом управляет король и 4d6 помощников, которые имеют кости хитов «2» и «1+1» соответственно. Кроме того, в логове могут содержаться 4d6 диких волков или 3d6 огров (проверяется отдельно).

Горгон

Атака: 1 × рога (**2d6**) *или* 1 × дыхание (окаменение)

Горгоны – агрессивные создания, похожие на быков, покрытых железной чешуёй. Их дыхание (конус дальностью 60 футов) превращает непрошедшие спасбросок цели в камень.

Горгулья

Атака: 2 × когти (**d6/2**), 1 × укус (**1d6**) *и* 1 × рога (**1d4**)

Горгульи – притворяющиеся готическими статуями создания, поджидающие и наносящие внезапный удар. В 75% случаев они атакуют без проверки реакции. Немагическое оружие не наносит им никакого вреда.

Грифон

Атака: 2 × когти (**1d4**) *и* 1 × укус (**2d8**)

Грифоны – волшебные существа с головой орла и телом тигра. Они ревностно охраняют свою территорию и атакую всех, кто посмеет приблизиться. Грифонов можно натренировать и сделать ездовыми, но хозяин вскоре узнает, что они обожают лошадиное мясо и атакуют любую лошадь в радиусе 360 футов.

Гуль

Атака: 2 × когти (**1d6/2** + **паралич**) *и* 1 × укус (**1d6/2** + **паралич**)

Гули обожают плоть – как живую, так и уже сгнившую. Прикосновение этих существ при провале целью спасброска вызывает паралич на 2d4 раунда. Жертва гуля восстанет в виде гуля уже следующей ночью.

Дварф

Атака: 1 × оружие (**1d8**)

Бородатые создания, обожающие выпивать, драться и мастерить технические устройства и произведения искусства. Группу дварфов всегда ведёт командир – воин d6-ого уровня. На каждые 40 дварфов в логове будет ещё 1 такой командир. С шансом 50% логово дварфов защищено дикими медведями или волками.

Джинн

Атака: 1 × кулак (**2d8**) *или* использование заклинания

Джинн – волшебное существо, способное переносить до 300 фунтов нагрузки не теряя скорость. Джинны могут становиться невидимыми, принимать форму газа и создавать предметы. Мягкие материалы вроде еды и напитков остаются навсегда, твёрдые же со временем испарятся (золото – через день, сталь – через час). Кроме того, джинны владеют заклинанием проекции.

ДРАКОНЫ

Атака: 1 × когти (**см. ниже**) *и* 1 × дыхание (**см. ниже**)

Драконы – хаотические (исключая золотых) создания, докучающие людям по всему миру. Все драконы обладают смертоносным дыханием, которое могут использовать 3 раза в день. По спящему дракону можно нанести 1 атаку с модификатором «+2» к попаданию за каждую кость хитов дракона. Говорящие драконы с определённым шансом могут знать заклинания (см. ниже).

Тип дракона	Дыхание	Дальность и форма	Кости хитов	Говорящий / спит
Белый	Мороз	Конус 80 × 30 фт.	6	25% / 60%
Зелёный	Ядовитый газ	Облако 50 × 40 фт.	8	55% / 40%
Золотой	Раскалённый газ	Облако 60 × 50 фт.	11	100% / 10%
Красный	Огонь	Конус 90 × 30 фт.	10	85% / 20%
Синий	Молния	Линия 10 фт.	9	70% / 30%
Чёрный	Кислота	Линия 60 фт.	7	40% / 50%

- Белые драконы обитают только в холодных регионах и невосприимчивы к холоду.

- Зелёные драконы обитают в лесах и невосприимчивы к яду. Говорящие зелёные драконы с 10% шансом знают и могут использовать заклинания 1 и 2 круга.

- Золотые драконы – самые умные. Они могут гнездиться где пожелают и использовать магию вплоть до 6 круга, получая 1 заклинание за каждую кость хитов.

- Красные драконы предпочитают горные регионы и холмы, а также невосприимчивы к огню. Говорящие драконы с 15% шансом могут использовать заклинания 1-3 круга.

- Синие драконы выбирают степи и пустыни, где закапываются в песок или теряются в синем небе. С шансом 15% говорящий синий дракон знает заклинания 1 и 2 круга.

- Чёрные драконы обитают только в топях и болотах, а также невосприимчивы к кислоте. Говорящие чёрные драконы с 5% шансом знают заклинания 1 круга.

В отличие от других чудовищ, рефери нужно определить лишь возраст дракона – этот параметр позволит определить количество хитов в каждой кости хитов, а также урон дыханием и объём скопленных в логове сокровищ.

d6	Возраст	Хиты и урон дыханием на каждую кость хитов	Урон когтями	Класс доспеха	Сокровища в логове
1	Маленький (1-5 лет)	1	1d6	15	-
2	Молодой (6-15 лет)	2	1d6	16	-
3	Юный (16-25 лет)	3	2d4	17	½ × H
4	Взрослый (26-74 лет)	4	2d4	18	H
5	Старый (76-100 лет)	5	2d6	19	1,5 × H
6	Древний (100+ лет)	6	2d6	20	2 × H

К примеру, взрослый чёрный дракон («4» на d6) имеет 24 хита, наносит 24 урона дыханием и 2d4 когтями, имеет класс доспеха 18 и успел скопить в логове стандартный для категории H объём сокровищ.

ДУХИ

Духи – существа, вышедшие из определённой стихии. Это в основе своей мирные и скромные создания, которые, впрочем, способны яростно защищать свой дом от нарушителей их спокойствия.

Дух воды

Атака: 1 × оружие (**1d4**) *или* 1 × заклинание

Маленькие водяные существа. Сами по себе не злые, но будут стараться убедить путников помочь им в своих делах. Вместе 10 духов могут наложить заклятие очарования 1 круга или дыхания под водой 3 круга. В их подводном логове находятся 4d6 очарованных узников, которых охраняют 1d10 × 10 крупных рыб.

Дух воздуха

Атака: 1 × оружие (**1d4**) *или* 1 × заклинание

Маленькие невидимые (до тех пор, пока сами не захотят показаться) существа. Сами по себе не злые, но не любят проникновение в своё логово. Вместе 10 духов могут наложить заклятие сна 1 круга.

Дух леса

Атака: 1 × оружие (**1d4**) *или* 1 × заклинание

Духи леса – прекрасные, но скромные лесные затворники. Каждый из них имеет связь со своим деревом и не может отойти от него дальше, чем на 240 футов, но знает всё о лесе вокруг. Духи леса – мирные существа, но если что-то угрожает их лесу – они могут наложить заклятие очарования 1 круга с модификатором «-2» к спасброску. Провалившие цели никогда не выйдут из леса.

Единорог

Атака: 1 × копыта (**1d8**) *и* 1 × рог (**1d8**)

Единороги – гордые магические существа. Они заговорят лишь с тем, чьё сердце чисто. Единороги умеют 1 раз в день использовать заклятье портала сквозь измерения и чуять врагов на расстоянии до 240 футов.

Зомби

Атака: 1 × когти (**1d8**)

Зомби – медленные неразумные мертвецы, поднятые магом или клириком хаоса. Они могут нести на себе броню или щиты, что повлияет на их класс доспеха. Они никогда не совершают проверок морали.

Ифрит

Атака: 1 × кулак (**2d8**) *или* 1 × использование заклинания

Ифрит – это демоническое создание, напоминающее джинна с горящей кожей. Ифрит может переносить до 1000 фунтов веса, его можно попытаться поработить (до момента, пока он не догадается как освободиться). Раз в день ифрит может использовать заклинание стены огня.

Кентавр

Атака: 1 × копыта (**1d6**) *и* 1 × оружие (**1d6**)

Кентавры имеют тело коня, переходящее в торс человека. Они разумны и обитают на опушках лесов и в лугах. Логово кентавров по размерам представляет собой что-то вроде деревни, треть из которой составляют бойцы.

Кобольд

Атака: 1 × копыта (**1d6**) *и* 1 × оружие (**1d6**)

Кобольды – маленькие существа, напоминающие гобинов и рептилий. Предпочитают атаковать из засад с преимуществом в числе. Их логово напоминает болотные норы, которыми управляет король и 5d6 солдат, которые имеют кости хитов «1+1» и «1» соответственно.

Куролиск

Атака: 1 × клюв (**1d6** + **окаменение**)

Огромные петухи с кожаными крыльями и длинным чешуйчатым хвостом. Цель, подвергшаяся их атаке и провалившая спасбросок превращается в камень.

ЛИКАНТРОПЫ

Ликантропы (существа, чьё имя начинается с «вер-», от «вервульф») – стайные создания, страдающие от ликантропии. Их нельзя поранить каким-либо оружием кроме серебряного. Если ликантроп отнимет у своей цели более 50% хитов – цель заразится ликантропией и в следующее полнолуние обратится, если не будет исцелена.

Тип	Атака	Класс доспеха	Скорость	Кость хитов	Мировоззрение
Вервепрь	1 × укус (**2d6**)	15	12	4+1	Нейтральное / хаос
Вервульф	1 × укус (**2d4**)	14	15	4	Нейтральное / хаос
Вермедведь	1 × когти (**2d4**) + 1 × укус (**2d8**)	17	9	6	Закон / нейтральное
Вертигр	2 × когти (**1d6**) + 1 × укус (**2d6**)	16	12	5	Нейтральное / хаос

Лиловый червь

Атака: 1 × укус (**2d8**) + 1 × проглатывание

Лиловые черви достигают 50 футов в длину и 10 в диаметре. Предпочитают нападать прямо из-под камня, земли или песка, где делают туннели. При выпадении суммарного значения «20» и выше на попадание проглатывают цель, которая погибнет через 6 боевых раундов.

ЛЮДИ

Атака: 1 × оружие (**1d6**)

Люди – создания, из которых можно «сделать» немыслимое количество разнообразных чудовищ. Создания пещер, люди-ящеры, принцессы, хаотические клирики, тавернщики…

Бандиты

Обыкновенные люди, отчаявшиеся и голодные, вооруженные первым попавшимся оружием и пытающиеся выжить. Подобными отрядами всегда управляют опытные воины. За каждые 30 бандитов в отряде добавьте к ним 1 воина 4 уровня, за каждые 50 – воина 5 уровня, за каждые 100 – воина 8 уровня. Если отряд превышает 200 человек – с шансом 50% им руководит маг 10 уровня, с шансом 25% - клирик 8 уровня. Если отряд превышает 300 человек - с шансом 50% им руководит маг 10 уровня, с шансом 50% - клирик 8 уровня.

С шансом 5% за уровень у каждого лидера может иметься магический артефакт.

Пример бандитов: представим, что выпал отряд из 183 человек. Ими руководят 6 воинов 4 уровня (помощники), 3 воина 5 уровня (советники) и 1 воин 8 уровня (командир). С шансом 20% для помощников, 25% для советников и 40% для командиров у каждого руководителя будет магический артефакт.

Берсерки

Берсерки – бойцы, ослеплённые жаждой битвы. Они получают «+2» к броскам попадания против гуманоидов и не совершают проверок морали. Они носят кожаную броню и живут без командира.

Кочевники

Эти воины степей – обычные **бандиты**, но передвигаются на стремительных скакунах со скоростью 24.

Наёмники

Нанятые кем-то **бандиты**, имеющие модификатор «+1» к проверкам морали и гарантированно хаотическое мировоззрение.

Пещерные люди

Пещерные люди – воины-неандертальцы, живущие в пещерах. Они имеют модификатор «-1» к проверке морали и не имеют никаких накоплений. Они никогда не будут использовать магические артефакты.

Пещерные люди – воины-неандертальцы, живущие в пещерах. Они имеют модификатор «-1» к проверке морали и не имеют никаких накоплений. Они никогда не будут использовать магические артефакты.

Пираты

Суровые морские волки, которые грабят корабли и галеры. Они не носят брони и быстро передвигаются, а также имеют модификатор «+1» к проверкам морали.

Фанатики

Фанатики – религиозные отшельники, которые похожи на **берсерков.** Ими руководит клирик 8 уровня, который задаёт мировоззрение всей группы.

Мантикора

Атака: 2 × когти (**1d4**) + 1 выстрел шипами (**1d6**)

Мантикоры имеют тело льва, крылья дракона, человеческие лица и хвосты, на которых находится 24 шипа. До 6 шипов за раз может быть выпущено в цель не дальше 180 футов.

Медуза

Атака: 1 × укусы змей (**1d6** + **яд**) + 1 × взгляд (окаменение)

Медузы имеют женское лицо и причёску из змей. Вместо ног у них змеиное тело. Взгляд в лицо медузы превращает цель в камень.

Минотавр

Атака: 1 × рога (**1d6**) + 1 × оружие (**1d8**)

Минотавры – людоеды с головой быка. Они не до конца разумны, всегда атакуют и никогда не отступают, и не перестают преследовать свою добычу.

МОРСКИЕ ЧУДОВИЩА

Морские чудовища – огромные создания, вселяющие ужас в сердца моряков. Они настолько громадны, что люди почти не имеют шансов в сражении с ними. С шансом 50% каждая их атака может разрушить судно.

Мумия

Атака: 1 × касание (**1d12** + **болезнь**)

Мумии невосприимчивы к обычному оружию, а магическое наносит им лишь половину урона. Их касание вызывают болезнь гниения, которая делает невозможным магическое исцеление, а обычное замедляет в 10 раз. Заклятье исцеления болезни может увеличить скорость естественного исцеления до ½ обычного значения, но чтобы до конца исцелить болезнь гниения понадобится заклятие снятия проклятия.

Незримый слуга

Атака: 1 × взрыв (**4d4**)

Незримые слуги создаются могущественными магами для выполнения своих целей. Они невидимы и выполняют приказ заклинателя любой ценой. В качестве противника может встретиться слуга, которому приказано что-либо охранять.

Огр

Атака: 1 × дубина (**1d10**)

Огромные уродливые создания. Они очень подозрительны и не оставляют ценности без присмотра, всегда таская с собой d6 × 10 зм.

Орк

Атака: 1 × оружие (**1d8**)

Орки – глупые, но сильные и храбрые создания, сбивающиеся в крупные стаи. Они живут под землёй и под прямым солнечным светом получают «-2» к проверкам на попадание и мораль (однако они защищают свои логова до последнего без проверки морали).

Орочьи логова представляют собой огороженные участки подземелий и пещер, в которых количество мирных жителей примерно равно количеству солдат. Руководители логова появляются с теми же шансами, что и у **бандитов.** Кроме того, в логове могут содержаться d6 огров, 1d4 троллей и даже дракон! (с 33% шансом).

Пегас

Атака: 2 × копыта (**1d6**)

Пегасы – дикие и гордые крылатые лошади, которые служат лишь законопослушным персонам.

Призрак

Атака: 1 × высасывание уровня

Призраки – жуткие создания потустороннего мира. Их успешная атака вытягивает из цели 1 уровень и убивает, если количество уровней снижается до нуля. Призраков можно ранить лишь серебряным или магическим оружием, причём серебряное наносит только половину урона. Любой убитый призраком первой же ночью сам станет таковым.

Птица Рух

Атака: 2 × когти (**1d8**) + 1 × клюв (**2d10**)

Птицы Рух – громадные мифические создания, достаточно крупные чтобы унести слона. Их можно приручить и использовать как извозчика, поэтому их гнёзда являются ценной и желанной добычей.

Скелет

Атака: 1 × оружие (**1d6**)

Скелеты – медленные неразумные мертвецы, поднятые магом или клириком хаоса. Они могут нести на себе броню или щиты, что повлияет на их класс доспеха. Они никогда не совершают проверок морали.

Слизь

Слизь представляет собой класс существ, встречающихся в одном экземпляре. Разные виды объединяет их схожесть с амёбами, которые таятся в засадах и поджидают невнимательных приключенцев. Слизь может проникать даже через крохотные отверстия.

Зелёный слизень

Атака: 1 × разъедание плоти (**1d8**)

Зелёные слизни – частые обитатели подземий. Они умеют ползать по потолкам и стенам и прятаться в трещинах кладки. Прикосновения слизня разъедают дерево и металл, но не оказывают воздействия на камень. Зелёные слизни невосприимчивы к электричеству и взрывам, но чувствительны к перепадам температуры. Заклятие исцеления болезни мгновенно убьёт зелёного слизня.

Золотая плесень

Атака: 1 × споры (**1d6**)

Сгустки золотистой плесени могут быть уничтожены только огнём. Плесень разъедает дерево и кровь, но не причиняет вреда камню или металлу. Удары по сгустку с шансом 50% вынуждают его выпустить дополнительное облако спор, убивающее все цели, непрошедшие спасбросок.

Серая тина

Атака: 1 × ложноножка (**2d8**)

Даже вблизи эта тварь напоминает сырой камень, из-за чего её очень трудно заметить. Она способная растворять металлы и наносит 2d6 урона своей кислотой живой плоти. Она невосприимчива к огню и холоду, но уязвима к атакам электричеством и обычным оружием (но держите в голове её воздействие на металлы!)

Чёрная жижа

Атака: 1 × ложноножка (**3d8**)

Чёрная жижа невосприимчива к холоду, но уязвима к атакам электричеством и обычным оружием. Она разъедает плоть и дерево, а металлы мгновенно превращает в ржавчину. Пробежавший через чёрную жижу воин в доспехах в следующем ходу лишится защиты своих ног. Чёрная жижа умеет перемещаться по потолку и пролазить в самые маленькие отверстия.

Спектр

Атака: 1 × касание (**1d8** + **высасывание уровня**)

Спектры – бестелесные существа, которых нельзя поранить обычным оружием. При успешной атаке они вытягивают из цели 2 уровня. Жертвы спектров сами становятся спектрами, подконтрольными своим убийцам.

Трент

Атака: 2 × кулак (**2d6**) *или* призыв помощи

Тренты – разумные и способные передвигаться деревья. Они могут командовать другими растениями (трижды в день призвать на помощь дерево в радиусе 100 футов). Призванное дерево обладает характеристиками трента и само может призвать на помощь ещё одно дерево.

Тролль

Атака: 2 × когти (**1d6**) *и* 1 × укус (**1d10**)

Тролли – мерзкие, худые, сутулые существа с зелёной кожей. Они восстанавливают 3 хит-пойнта в раунд начиная с 3 раунда после получения ранения. Даже после своего убийства они продолжают регенерировать, и накопив 6 хитов приходят в себя (если не будут сожжены, брошены в кислоту и т.п.)

Химера

Атака: 2 × когти (**1d6/2**), *и* 1 × рога (**2d4**), *и* 1 × укус (**2d4**), *и* 1 × дыхание рога (**3d6**)

Химеры – ужасная смесь, представляющая собой тело крупной кошки, ноги козы, крылья дракона и 3 головы: козью, львиную и драконью. Первая бодается, вторая грызёт, а третья может дышать огнём на 5 футов, нанося 3d6 урона (спасбросок снижает полученный урон вдвое).

Хобгоблин

Атака: 1 × оружие (**1d8**)

Хобгоблины – более крупные и храбрые собратья гоблинов (имеют модификатор «+1» к првоерке морали). Странствующие группы всегда ведёт предводитель со значением кости хитов 2.

Их логово представляет собой деревню, руины или подземный комплекс, количество гражданских в котором равно количеству солдат. Логовом руководит король и его наместники, которые бьются как существа с костями хитов 4 и 3 соответственно. Кроме того, в логове с шансом 50% содержаться 3d6 волков, 2d6 огров и 1d6 троллей (проверяются отдельно).

Элементаль

Атака: 1 × взрыв (**см. таблицу**)

Элементали – существа одной из 4 стихий. Их можно поранить только магией или магическим оружием, а хозяин может призвать элементаля каждого типа только 1 раз за день. Их жизненные силы зависят от способа, которым элементаль был призван своим хозяином:

Тип	Кость хитов	Урон
Призванные элементали	16	3d8
Элементали, заключённые в артефактах	12	2d8
Элементали, заключённые в посохах	8	1d8

Элементаль воды

Существа, плавающие со скоростью 18 и передвигающиеся по суше со скоростью 6. Могут быть призваны только из разумного количества воды – пруда, ручья и т.п. Находясь в воде наносят 2d6 урона.

Элементаль воздуха

Передвигается, используя полёт (на скорости 36) и имеет «+1» к урону в ближнем бою. Воздушные элементали могут превращаться в вихрь диаметром 5 футов, который разбрасывает существ с костью хитов меньше 2 в разные стороны. Превращение в вихрь и обратно занимает боевой раунд.

Элементаль земли

Элементали земли передвигаются со скоростью 6 и не могут пересекать воду. В их неспешности скрыта их сила – в ближнем бою они наносят 3d6 урона.

Элементаль огня

Элементали огня передвигаются со скоростью 12. Они наносят 2d6 урона (d6 огненным существам) огнём и не могут пересекать воду. Могут быть призваны только из разумного количества источника огня – костра, лавы и т.п.

Эльф

Атака: 1 × оружие (**1d8**)

Эльфы – гордые лесные существа. Они могут передвигаться через лес, не издавая звуков и оставаться почти невидимыми благодаря своим плащам. С шансом 50% каждый эльф вооружен коротким мечом и копьём, в противном случае – длинным мечом и длинным луком.

На каждые 50 эльфов в логове есть старейшины – маги 1d6 уровня. На каждые 100 эльфов в логове есть владыка – маг 6 уровня.

СОКРОВИЩА

Как и в случае с бестиарием, таблицы ниже призваны в первую очередь пробудить фантазию рефери и показать некоторые примеры, чтобы подтолкнуть его к созданию собственных волшебных (или ужасных) артефактов. Не ограничивайтесь закрытыми списками и удивляйте игроков!

В логовах монстров хранится сокровище того типа, который соответствует монстру. Таблица ниже поможет понять, какие конкретно сокровища находятся в логове. Рефери должен сделать отдельные броски (для меди, серебра, золота и т.д.). При этом в скобках указана процентная вероятность наличия данного типа сокровищ в логове (на d100 должно выпасть значение меньшее или равное этому шансу), а рядом указано количество таких сокровищ при их наличии.

Типы сокровищ в логове

Тип	× 1,000 монет			Драгоценные камни	Украшения	Карта	Волшебные артефакты
	Медь	Серебро	Золото				
A1	(25%) 1d6	(25%) 1d6	(25%) 2d6	(50%) (d6/2) × 10	(50%) 1d8	(50%) 3 случайных сокровища	
A2	(25%) 1d6	(25%) 1d6	(25%) 2d6	(50%) 1d4 × 10	(50%) 1d10	–	(50%) 3
A3	–	–	(50%) 5d6	(50%) 1d6 × 10	(50%) 2d8	(50%) 1	–
B	(50%) 1d8	(25%) 1d6	(25%) d6/2	(50%) 1d6	(50%) 1	–	(25%) 1 волшебное оружие или броня
C	(25%) 1d10	(25%) 1d4	–	(25%) 1d4	(25%) 1	(50%) 2 случайных сокровища	
D	(25%) 1d8	(25%) 2d6	(50%) 1d6	(25%) 1d8	(25%) d4/2	(25%) 2 случайных сокровища + 1 зелье	
E	(25%) 1d10	(25%) 1d12	(25%) 1d8	(25%) 1d10	(25%) d4/2	(25%) 3 случайных сокровища + 1 свиток	
F	–	(25%) 2d10	(50%) 1d10	(25%) 4d6	(25%) 1d6	(25%) 3 случайных сокровища (не оружие) + 1 зелье + 1 свиток	
G	–	–	(75%) 1d4 × 10	(75%) 3d6	(75%) 1d4	(50%) 4 случайных сокровища + 1 свиток	
H	(25%) 4d6	(50%) 1d100	(75%) 1d6 × 10	(50%) 1d100	(50%) 1d20	(25%) 4 случайных сокровища + 1 зелье + 1 свиток	
I	–	–	–	(50%) 3d6	(50%) 1d4	(50%) 3 любых сокровища	

К примеру, орки держат в логове сокровище типа C, поэтому существует 25% шанс, что их логово содержит 1,000 – 10,000 мм, 50% шанс, что их логово содержит 1,000 – 4,000 см, 25% шанс, что логово содержит 1-4 драгоценных камня, 25% шанс, что логово содержит 1 украшение и 50% шанс, что в логове есть 2 случайных сокровища.

Ценность украшений и драгоценных камней определяется индивидуально по таблицам ниже. Обратите внимание, что монстры обычно не носят эти ценности с собой.

Ценность украшений

d100	Ценность
01-20	3d6 × 100 зм
21-40	5d6 × 100 зм
41-60	1d6 × 1,000 зм
61-80	2d4 × 1,000 зм
81-90	3d4 × 1,000 зм
91-00	3d6 × 1,000 зм

Ценность драгоценных камней

d100	Ценность
01-08	10 зм
09-22	35 зм
23-67	100 зм
68-87	350 зм
88-98	1,000 зм
99	3,500 зм
00	10,000 зм

Случайные сокровища	
d100	Тип
01-70	Магический артефакт
71-90	Карта
91-00	Магический артефакт + карта

Магический артефакт	
d100	Тип
01-15	Волшебная броня и щиты
16-25	Предмет
26-35	Магическое оружие (кроме мечей)
36-50	Зелье
51-55	Волшебное кольцо
56-75	Книга заклинаний или свиток
76-90	Магический меч
91-00	Волшебная палочка или посох

Волшебные палочки и посохи	
d100	Тип
01-05	Палочка иллюзий ✶
06-10	Палочка молний ✶
11-15	Палочка мороза ✶
16-20	Палочка обнаружения врагов ✶
21-25	Палочка обнаружения ловушек ✶
26-30	Палочка обнаружения магии ✶
31-35	Палочка обнаружения металлов ✶
36-40	Палочка обнаружения секретов ✶
41-45	Палочка огненного шара ✶
46-50	Палочка паралича ✶
51-55	Палочка поглощения ✶
56-60	Палочка полиморфа ✶
61-65	Палочка страха ✶
66-70	Посох змей ♱
71-75	Посох исцеления ♱
76-80	Посох кары
81-85	Посох колдовства ✶
86-90	Посох мощи ✶
91-95	Посох старения
96-00	Посох управления

♱ Могут использовать только клирики
✶ Могут использовать только маги

Карты

Карты могут подсказать расположение сокровищ и магических предметов. Карта подскажет тип и примерную ценность сокровища. Подобные карты почти всегда зашифрованы. Вор 1 раз за уровень может использовать своё ремесло чтобы попробовать разгадать шифр. Кроме того, группа может оплатить услуги профессионального расшифровщика карт.

Карты	
d100	Тип
01-50	Карта сокровищ
51-85	Карта расположения волшебного предмета
86-100	Карта сокровищ и расположения волшебного предмета

Магическое оружие (кроме мечей)

Указанные модификаторы применяются к наносимому оружием урону. Чтобы определить кто может пользоваться оружием – сверьтесь с таблицами классов и обмундирования.

Магическое оружие (кроме мечей)	
d100	Тип
01-17	Стрелы или болты «+1» (5d6 шт.)
18-25	Стрелы или болты «+2» (4d6 шт.)
26-30	Топор «+1»
31-33	Топор «+2»
34-37	Лёгкий арбалет «+2»
38-48	Кинжал «+1» («+2» против гоблинов и хобгоблинов)
49-52	Кинжал «+2» («+3» против кобольдов и орков)
53-57	Булава «+1»
58-59	Длинный лук «+1»
60-62	Секира «+1»
63-64	Секира «+2»
65-69	Алебарда «+1»
70-73	Алебарда «+2»
74-80	Короткий лук «+1»
81-83	Короткий лук «+2»
84-89	Копьё «+1»
90-92	Копьё «+2»
93	Копьё «+3»
94-97	Боевой молот «+1»
98-99	Боевой молот «+2»
00	Боевой молот «+3»

Волшебные кольца

d100	Кольцо
01-05	Кольцо волшебства
06-10	Кольцо желаний
11-15	Кольцо защиты
16-20	Кольцо карабканья
21-25	Кольцо лени
26-30	Кольцо невидимости
31-35	Кольцо обмана
36-40	Кольцо плавания
41-45	Кольцо падения пёрышком
46-50	Кольцо призыва джинна
51-55	Кольцо прыгучести
56-60	Кольцо регенерации
61-65	Кольцо рентгеновского зрения
66-70	Кольцо сопротивления огню
71-75	Кольцо сопротивления холоду
76-80	Кольцо телекинеза
81-85	Кольцо управления животными
86-90	Кольцо управления людьми
91-95	Кольцо хождения по воде
96-00	Кольцо хранения заклинаний

Волшебная броня и щиты	
d100	Кольцо
01-12	Кожаная броня «+1»
13-21	Кожаная броня «+2»
22-27	Кожаная броня и щит «+1»
28-31	Кожаная броня и щит «+2»
32-40	Кольчуга «+1»
41-46	Кольчуга «+2»
47-50	Кольчуга и щит «+1»
51-52	Кольчуга и щит «+2»
53-58	Латы «+1»
59-61	Латы «+2»
62-63	Латы и щит «+1»
64	Латы и щит «+2»
65-79	Щит «+1»
80-91	Щит «+2»
92-00	Щит «+3»

Указанные в кавычках модификаторы применяются к классу доспеха носителя. Если выпал результат брони и щита – каждый предмет даёт отдельную прибавку.

Книги заклинаний и свитки	
d100	Тип
01-08	Проклятый свиток
9-19	Свиток с 1 заклинанием
20-29	Свиток с 2 заклинаниями
30-38	Свиток с 3 заклинаниями
39-46	Книга заклинаний с 4 заклинаниями
47-53	Книга заклинаний с 5 заклинаниями
54-60	Книга заклинаний с 6 заклинаниями
61-68	Свиток защиты от элементалей
69-76	Свиток защиты от ликантропов
77-84	Свиток защиты от гигантов
85-92	Свиток защиты от нежити
93-00	Свиток защиты от магии

Зелья	
d100	Зелье
01-04	Зелье газообразной формы
05-07	Зелье героизма
08-11	Зелье защиты
12-15	Зелье исцеления
16-19	Зелье лечения
20-23	Зелье ложного действия
24-27	Зелье невесомости
28-31	Зелье невидимости
32-35	Зелье обнаружения мыслей
36-38	Зелье обнаружения сокровищ
39-41	Зелье омоложения
42-45	Зелье подводного дыхания
46-49	Зелье полёта
50-53	Зелье полиморфа
54-57	Зелье силы гиганта
58-61	Зелье скорости
62-65	Зелье сопротивления огню
66-69	Зелье рентгеновского зрения
70-73	Зелье увеличения
74-77	Зелье уменьшения
78-80	Зелье управления гигантами
81-83	Зелье управления драконами
84-87	Зелье управления животными
88-90	Зелье управления людьми
91-93	Зелье управления нежитью
94-96	Зелье управления растениями
97-00	Яд

Магические артефакты

d100	Магический артефакт
01-04	Амулет защиты от обнаружения
05-08	Барабаны ужаса
09-12	Бездонный мешок
13-16	Защитный скарабей
17-20	Зеркало ловли душ
21-24	Ковёр-самолёт
25-28	Лампа ифрита
29-32	Летающая метла
33-36	Медальон чтения мыслей
37-40	Переносная дыра
41-44	Перчатки огровой силы
45-48	Плащ других измерений
49-52	Плащ эльфов
53-56	Пояс силы гиганта
57-60	Предмет управления элементалем
61-64	Разящий рог
65-68	Сапоги левитации
69-72	Сапоги неутомимости
73-76	Сапоги скорости
77-80	Сапоги эльфов
81-84	Шлем изменения мировоззрения
85-88	Шлем понимания языков и магии
89-92	Шлем телепатии
93-96	Шлем телепортации
97-00	Хрустальный шар

Волшебные мечи	
d100	Тип
01-07	Меч «0», «-2», проклятый
08-30	Меч «+1», «0»
31-35	Меч «+1», «+2» против людей
36-40	Меч «+1», «+2» против ликантропов
41-45	Меч «+1», «+2» против магии
46-50	Меч «+1», «+3» против гигантов
51-55	Меч «+1», «+3» против нежити
56-60	Меч «+1», «+3» против регенириующих
61-65	Меч «+1», «+4» против драконов
66-70	Меч «+1», морозное клеймо
71-75	Меч «+1», язык пламени
76-80	Меч «+2», «0»
81-85	Меч «+3», «0»
86-90	Меч «0», «+2», нечестивый
91-95	Меч «0», «+2», священный
96-00	Меч «0», «+2», стремительный

Пояснения и описания сокровищ

Волшебные мечи

Для определения типа меча бросьте d6:

d6	Тип
1-2	Короткий меч
3-4	Длинный меч
5-6	Двуручный меч

Меч - наиболее мощное волшебное оружие, имеющее бонус к попаданию или урону. Великие волшебные мечи могут иметь своё мировоззрение, интеллект, предназначение и особенности. Когда в игре появляется волшебный меч – определите по таблице ниже наличие у него интеллекта. Если результат составляет «7» и выше – меч разумен. В этом случае далее по таблицам нужно определить остальные его свойства.

Первый модификатор в описании меча описывает его бонус (или штраф) к попаданию. Второй модификатор (если присутствует) – описывает бонус к урону против определённых целей.

Проклятый меч

Модификатор проклятого меча всегда вычитается из наносимого урона, а сам меч всегда появляется в руке носителя, пока проклятие не будет снято.

Меч против …

Эти мечи наносит дополнительный урон соответствующим существам. Меч против магии наносит дополнительный урон магам и призванным ими созданиям. Меч против регенерирующих наносит дополнительный урон троллям, клирикам и персонажам, использующим исцеляющие артефакты. Меч против драконов наносит дополнительный урон только определённому типу драконов.

Меч морозного клейма

Этот меч светится холодным голубым сиянием. Он наносит «+3» урона любым огненным существам.

Меч языков пламени

Этот меч ярко сияет огнём и наносит «+3» урона существам, уязвимым к огню.

Нечестивый меч

Этот меч всегда хаотический (см. ниже) и наносит дополнительные 1d6 урона законопослушным целям.

Священный меч

Этот меч всегда законопослушный (см. ниже) и наносит дополнительные 1d6 урона созданиям хаоса.

Стремительный меч

Этот меч позволяет воину совершать 1 дополнительную атаку в раунд против целей с любой костью хитов.

Интеллект

Волшебные мечи могут обладать интеллектом, от значения которого зависит количество его способностей и способы коммуникации.

Интеллект магического меча		
2d6	Способ-ности	Способы коммуникации
2-6	-	-
7	1	Эмоции
8	2	Эмоции
9	3	Эмоции, речь
10	3	Эмоции, речь на нескольких языках
11	3	Эмоции, речь на нескольких языках, умеет читать магию
12	3+1 *	Эмоции, речь на нескольких языках, умеет читать магию, телепат

*меч имеет 1 исключительную особенность

Разумные мечи – это живые создания со своими мотивациями и личностями. Рефери должен играть роль меча точно также, как любого другого NPC. При этом меч может быть как враждебным, так и дружелюбным к своему носителю.

Языки магического меча	
2d6	Количество дополнительных языков
2-7	1 дополнительный язык
8	2 дополнительных языка
9	3 дополнительных языка
10	4 дополнительных языка
11	5 дополнительных языков
12	Бросьте дважды и объедините результат

Сила духа

Разумные мечи обладают собственной силой духа, определяемой броском 2d6. К броску добавляется «+1» за каждую способность меча (см. ниже).

Коммуникация

Разумные мечи могут общаться с существами вокруг. Под эмоциональным общением понимается физическое взаимодействие – меч может указывать на что-то, вибрировать в руке и т.п. Мечи с высоким значением интеллекта также могут использовать речь, читать надписи на языке магии и использовать телепатию.

Мировоззрение

Все разумные мечи обладают собственным мировоззрением. Когда к мечу впервые прикасается новый носитель, чьё мировоззрение отличается от мировоззрения меча – он несёт 1d6 урона за каждую степень различия (нейтральный персонаж, впервые прикоснувшийся к хаотическому мечу, несёт 1d6 урона, законный – 2d6). Если персонажа заставили прикоснуться к мечу силой или обманом – он несёт только половину этого урона.

Мировоззрение магического меча	
d6	Мировоззрение
1-2	Законопослушное
3-5	Нейтральное
6	Хаотическое

Способности магических мечей

Разумные мечи могут иметь дополнительные (в некоторых случаях – особые) способности в соответствии со значением своего интеллекта. Способности меча используются по тем же правилам, по которым маги и клирики творят заклинания, а действие этих способностей соответствует заклинаниям. При использовании способности меч должен находиться в руке носителя.

Способности меча можно использовать трижды в день, способности определяются по таблице:

Способности магических мечей	
2d6	Способность
2	Перебросьте
3	Обнаружение невидимого (2 круг)
4	Обнаружение драгоценных камней / украшений *
5	Обнаружение серебра *
6	Обнаружение секретных проходов *
7-8	Обнаружение закона / хаоса
9	Обнаружение ловушек (2 круг клирика)
10	Обнаружение золота *
11	Обнаружение магии (1 круг)
12	Способность заменяется на особую

* - заклинание работает как обнаружение предмета 2 круга, но обнаруживает только указанный предмет

Особые способности магических мечей	
3d6	**Особая способность**
3	Бросьте трижды и объедините результат
4	Бросьте дважды и объедините результат
5	Телепортация (5 круг)
6	Телекинез (5 круг)
7	Восстановление 1 хита в ход / 6 хитов в день
8	Очарование личности (1 круг)
9	Открытие дверей (2 круг)
10	Обнаружение мыслей (2 круг)
11	Левитация (2 круг)
12	Иллюзия (2 круг)
13	Рентгеновское зрение (см. **кольцо**)
14	Полёт (3 круг)
15	Сила гиганта (см. **зелье**)
16	Вампиризм *
17-18	Исполнение желаний (см. **кольцо**)

* Восстанавливает носителю количество хитов, которое он нанёс при атаке мечом при провале целью спасброска.

Предназначение меча

Мечи с интеллектом 11 и 12 имеют своё предназначение, определяемое по таблице. Преднаначение меча всегда связано с его мировоззрением. К примеру, законопослушный меч, чья миссия состоит в убийстве магов ищет возможности убивать только хаотических колдунов, в то время как нейтральный будет направлен и на законопослушных, и на хаотических магов.

Меч, разящий цель своего предназначения, убивает её за 1 удар при провале целью спасброска.

Меч, чьё мировоззрение совпадает с мировоззрением целей его предназначения будет лишь парализовать эти цели на 2d6 раундов при провале целями спасброска.

Предназначение магического меча	
2d6	**Предназначение**
2	Уничтожение джиннов и ифритов
3	Уничтожение элементалей
4	Уничтожение воров
5	Уничтожение клириков
6	Уничтожение магов
7	Уничтожение созданий хаоса
8	Уничтожение воинов
9	Уничтожение нежити
10	Уничтожение ликантропов
11	Уничтожение гигантов
12	Уничтожение драконов

Подчинение носителя

Разумные мечи имеют своё значение подчинения носителя, складывающееся из суммы его интеллекта и эго. Примеры событий, при который меч может пытаться временно или постоянно подчинять носителя:

- Меч впервые оказывается в руке нового носителя;
- Меч чувствует поблизости цели, убийство которых является его предназначением;
- Меч чувствует поблизости другой магический меч;
- Хиты носителя падают ниже половины.

Когда меч пытается подчинить носителя – нужно сравнить значение подчинения с суммой харизмы, мудрости и уровнем воина носителя, к которому прибавляется 1d6 если у носителя больше половины хитов и вычитается 1d6 в противном случае. Если мировоззрения меча и носителя отличаются – к значению подчинения меча добавляется 2d6. Если получившееся значение подчинения выше – носитель должен сделать успешный спасбросок и подчиниться мечу при провале. Если разница превышает 6 очков – носитель подчиняется без спасброска.

Подчинённого носителя меч может заставить начать или прекратить бой, украсить себя драгоценностями, достичь определённых целей и т.п. Это решение принимает рефери.

Магические артефакты

Если не указано иное – артефактами могут пользоваться персонажи любых классов.

Амулет защиты от обнаружения

Амулет, который скрывает носителя от любых заклинаний и артефактов, которые могут обнаружить пользователя (но не делает его невидимым или неслышимым).

Барабаны ужаса

Два больших барабана, которые в течение 1 хода заставляют бежать всех существ с костью хитов ниже «5» в радиусе 120 футов (прочие имеют шанс совершить спасбросок против их воздействия). Барабаны слишком большие чтобы носить их на себе, но их можно перемещать на грузовых животных или в телегах.

Бездонный мешок

Волшебный мешок, в котором даже 10,000 монет не займут и половины объёма. В него нельзя положить предметы шире 3 х 3 фута, а сам он всегда весит 50 фунтов.

Защитный скарабей

Амулет, защищающий носителя от заклятий дезинтеграции, заклятия смерти, потери уровней и всех проклятий. Скарабей поглотит 2d6 таких воздействий, а потом превратится в пыль.

Зеркало ловли душ

Зеркало размером со щит, которое ловит душу любого человекоподобного существа или нежити, посмотревшего в него с расстояния менее 10 футов. Зеркало может содержать до 20 пленников, каждый из который находится в изоляции от других в своём личном измерении. Пленникам в зеркале ничего не угрожает, но они теряют все свои силы. Маги могут призывать пленников к поверхности зеркала для общения и при желании освобождать их. Разбивание зеркала мгновенно освобождает всех пленников.

Ковёр-самолёт

Летающий ковёр, способный перевозить 1, 2 или 3 ездоков со скоростью 24, 18 и 12 соответственно. Управлять ковром может только маг.

Лампа ифрита

Ифрит, содержащийся в лампе будет верно служить тому, кто его выпустит в течение 1 года и 1 дня.

Летающая метла

Летающая метла, способная перевозить 1 или 2 ездоков со скоростью 24 и 18 соответственно. Управлять метлой может только маг.

Медальон чтения мыслей

Медальон позволяет заклинателю использовать заклинание обнаружения мыслей 2 круга.

Переносная дыра

Легонько потянув за край, дыру можно перемещать и перетягивать с одной поверхности на другую. Её диаметр — около ладони. Осторожно растягивая, можно увеличить дыру примерно до двух футов. Дыра всегда сквозная и способна ложиться на любую твёрдую поверхность. Она представляет собой не столько физический объект, сколько воплощение самой концепции дыры. Дыра может быть опасна. Не рекомендуется перетаскивать её на живые тела. Перетаскивание дыры на поверхность почвы с хорошей вероятностью открывает проход в какую-нибудь подземную безвоздушную полость, очень глубокую, и устремившийся внутрь резкий поток воздуха может утащить с собой стоящих поблизости.

Перчатки огровой силы

Надевший перчатки получает значение силы в «18» и наносит «+2» урона в ближнем бою.

Плащ других измерений

Плащ постоянно на короткое время перемещает пользователя в другие миры, что усложняет попадание по нему, даруя модификатор «+2» к классу доспеха и спасброскам.

Плащ эльфов

Плащ, делающий носителя практически невидимым (издаваемые звуки и запахи остаются).

Пояс силы гиганта

Пояс увеличивает силу персонажа до 18 и позволяет ему наносить в ближнем бою 2d6 урона любым оружием, а также метать огромные булыжники.

Предмет управления элементалем

Этими предметами могут пользоваться только маги. Каждый из 4 предметов позволяет в течение 1 боевого раунда призвать определённого элементаля со значением кости хитов «12». Элементаль контролируется в соответствии с заклинанием призыва элементаля 5 круга.

Разящий рог

Игра на этом роге вызывает взрыв энергии, наносящий 2d6 урона всем целям в конусе длиной 100 футов и причиняющий вред постройкам. Пережившие взрыв следующий ход будут глухими.

Сапоги левитации

Действие сапогов совпадает с одноимённым заклинанием 2 круга, но действует бесконечно пока сапоги надеты.

Сапоги неутомимости

Сапоги позволяют носителю всегда передвигаться со своей максимальной скоростью и трижды в день совершать прыжки дальностью 60 футов или 20 футов в высоту.

Сапоги скорости

Сапоги позволяют носителю целый день перемещаться со скоростью 24, но после этого весь следующий день необходимо отдыхать.

Сапоги эльфов

Сапоги позволяют носителю передвигаться практически бесшумно.

Шлем изменения мировоззрения

При надевании шлем мгновенно изменяет законное мировоззрение на хаотическое и наоборот. Нейтральные персонажи изменяют мировоззрение на законное или хаотическое с шансами 50%. После снятия шлема первоначальное мировоззрение не возвращается, и вернуть его можно только заклятием возвращения веры 5 круга.

Шлем понимания языков и магии

Позволяет носителю читать (но не понимать на слух или общаться) надписи на любых языках и магические надписи.

Шлем телепатии

Позволяет носителю использовать заклинание обнаружения мыслей 2 круга в радиусе 90 футов. Обнаруженным разумным существам можно внушить 1 вещь (цель может спастить успешным спасброском с модификатором «-2»).

Шлем телепортации

Шлем могут использовать только маги. Шлем позволяет трижды в день использовать заклинание телепортации. Если маг запомнит это заклинание на день – то сможет использовать его неограниченное количество раз пока шлем надет.

Хрустальный шар

Хрустальный шар могут использовать только маги. В шаре можно увидеть образ текущего состояния места, персоны или объекта. Шар можно использовать трижды в день с перерывами в 1 час между использованиями. В противном случае маг сойдёт с ума.

Палочки и посохи

Маги и клирики могут использовать посохи как оружие и инструмент для хранения и использования заклинаний (при использовании считается, что носитель имеет 8 уровень). Посохи могут сохранять до 200 зарядов, но в момент нахождения имеют только d20 × 10 зарядов.

Волшебные палочки могут использоваться только магами для сотворения заклинаний (при использовании считается что носитель имеет 6 уровень). Палочки могут содержать до 100 зарядов, но в момент нахождения имеют только d10 × 10 зарядов.

Каждое использование заклинания тратит 1 заряд пока не указано обратное.

Палочка иллюзий

Палочка создаёт иллюзию совершенно также как одноимённое магическое заклинание 2 круга, однако заклинатель может перемещаться с обычной скоростью.

Палочка молний

Палочка создаёт молнию совершенно также как одноимённое магическое заклинание 3 круга, нанося 6d6 урона (пройденный целью спасбросок снижает урон вдвое).

Палочка мороза

Палочка создаёт создаёт морозный конус 60 футов длиной, который наносит 6d6 урона (успешный спасбросок цели снижает урон вдвое).

Палочка обнаружения врагов

Палочка даёт заклинателю почувствовать в радиусе 60 футов существ, которые боятся, агрессивны или имеют дурные намерения в отношении заклинателя.

Палочка обнаружения ловушек

Палочка даёт заклинателю почувствовать все ловушки в радиусе 20 футов.

Палочка обнаружения магии

Палочка даёт заклинателю почувствовать присутствие магии в радиусе 20 футов. Почувствовав магию, заклинатель может использовать палочку второй раз чтобы понять природу или конкретное действие этой магии.

Палочка обнаружения металлов

Палочка даёт заклинателю почувствовать присутствие металла весом не менее 100 фунтов в радиусе 20 футов.

Палочка обнаружения секретов

Палочка даёт заклинателю почувствовать все секретные проходы в радиусе 20 футов.

Палочка огненного шара

Палочка создаёт молнию совершенно также как одноимённое магическое заклинание 3 круга, нанося 6d6 урона (пройденный целью спасбросок снижает урон вдвое).

Палочка паралича

Палочка создаёт луч длиной 90 футов, который парализует любого гуманоида на 2d6 раундов.

Палочка поглощения

Палочка поглощает действие других палочек или посохов против своего носителя. Если на носителя направлено заклинание, причиняющее урон – палочка поглотит 6d6 урона.

Палочка полиморфа

Палочка позволяет применить на заклинателя или другую цель заклятье полиморфа 4 круга.

Палочка страха

Палочка создаёт конус паники дальностью 60 футов, которая заставляет провалившие спасбросок цели убегать в ужасе.

Посох змей

Посох, который могут использовать только клирики. Посох даёт модификатор «+1» к броскам попадания и урона. При попадании клирик может заявить использование 1 заряда посоха. При этом его конец превратится в живую змею, которая в течение 1d4 раундов может блокировать все атаки цели размером с человека или удерживать её на месте. После этого посох примет свою прежнюю форму.

Посох исцеления

Посох, который может восстановить d6+1 хитов. Восстанавливать хиты 1 и той же цели можно не чаще 1 раза в день.

Посох кары

Посох, который не использует какие-либо заряды, но всегда наносит 2d6 урона при попадании.

Посох колдовства

Посох имеет все возможности **посоха мощи**, а также позволяет создать вихрь (см. **элементаль воздуха**), использовать заклинания невидимости (2 круг), призыва элементаля (5 круг), паралича (см. **палочка паралича**), проход сквозь стену (5 круг), стену льда (4 круг) и сети (2 круг).

Посох мощи

Посох позволяет использовать заклятия молнии и огненного шара 3 круга или создавать морозный конус 60 футов длиной. Все эти заклятья наносят 8d6 урона (пройденный целью спасбросок снижает урон вдвое). Также посох позволяет использовать заклинания свет, продолжительный (2 круг), стена огня (4 круг) и телекинез (5 круг), а в бою обладает теми же свойствами, что и **посох кары.**

Посох старения

Посох, при попадании наносящий d6 урона и состаривающий цель на 10 лет.

Посох управления

Посох, позволяющий заклинателю командовать людьми, животными и растениями.

Кольца

Волшебные кольца могут использовать все персонажи, но чтобы они работали – их нужно надеть. На каждую руку можно надеть только 1 кольцо.

Кольцо волшебства

Кольцо позволяет носителю запоминать вдвое больше заклинаний случайно определённого броском d6 круга.

Кольцо желаний

Кольцо позволяет носителю загадать d6 желаний. Исполнение желаний – сильная магия, которая ценит наиболее буквальные формулировки, высказанные в одно предложение. Чьи-либо хиты, характеристики, мировоззрение или потерянные уровни можно только восстановить. Рефери стоит быть осторожным и исполнением желаний вроде «пусть все орки умрут». Орки и так смертны, и рано или поздно умрут сами по себе.

Кольцо защиты

Кольцо увеличивает значение класса брони на 2, а сложность спасбросков на 2 снижает.

Кольцо карабканья

Позволяет носителю перемещаться по стенам и потолку со скоростью 3.

Кольцо лени

Носитель мгновенно лишается половины своих очков силы, теряет половину модификатора попадания (с округлением вниз) и получает штраф «-2» к своему классу доспеха. Кольцо нельзя снять никакими способами кроме заклятия снятие проклятия или использования **кольца желаний**.

Кольцо невидимости

Позволяет носителю один раз в день использовать одноимённое заклинание 2 круга.

Кольцо обмана

Позволяет носителю один раз в день использовать одноимённое заклинание 2 круга.

Кольцо плавания

Позволяет носителю плавать со скоростью 15 и задерживать дыхание втрое дольше нормы.

Кольцо падения пёрышком

Кольцо активируется, как только носитель падает с высоты больше 5 футов, позволяя ему плавно планировать вниз подобно перу.

Кольцо призыва джинна

Кольцо позволяет носителю призывать джинна, который будет честно ему служить.

Кольцо прыгучести

Кольцо позволяет носителю трижды в день прыгать на расстояние до 60 футов (до 20 в высоту).

Кольцо регенерации

Кольцо позволяет носителю восстанавливать 1 хит за 1 боевой раунд. Отсутствующие конечности вырастают вновь. Кольцо даже будет воскрешать носителя из мёртвых, и только огонь или кислота смогут его убить.

Кольцо рентгеновского зрения

Кольцо позволяет носителю видеть сквозь 10 футов камня или 6 дюймов металла на расстоянии до 60 футов (свинец и золото блокируют действие кольца). Отлично становятся видны ловушки, потайные полости. Каждый раунд можно исследовать область 10 х 10 футов.

Кольцо сопротивления огню

Кольцо позволяет носителю совершать спасброски против воздействия огня с модификатором «+2», а любой урон огнём снижает на «1» за каждую кость хитов.

Кольцо сопротивления холоду

Кольцо позволяет носителю совершать спасброски против воздействия холода с модификатором «+2», а любой урон холодом снижает на «1» за каждую кость хитов.

Кольцо телекинеза

Кольцо позволяет носителю перемещать грузы весом до 200 фунтов на расстояние до 120 футов со скоростью 12.

Кольцо управления животными

Кольцо позволяет носителю контролировать 3d6 маленьких, 2d6 средних или 1d6 крупных животных. Контролировать можно только обычных животных.

Кольцо управления людьми

Кольцо позволяет носителю контролировать до 12 людей со значением кости хитов 1-3, до 8 людей со значением кости хитов 4-6 или 4 людей со значением кости хитов 7-9 или 1 со значением кости хитов 10 и выше. Все жертвы имеют шанс спастись от наложения контроля спасброском.

Кольцо хождения по воде

Кольцо позволяет носителю перемещаться по воде с той же скоростью, что и по суше.

Кольцо хранения заклинаний

Кольцо позволяет носителю «хранить» d6 заклинаний и использовать в любой удобный момент. Хранятся ли какие-то заклинания в кольце, и если да – то какие, решает рефери.

Свитки

Волшебные свитки могут использовать только маги после того, как распознают их чтением магии.

Проклятые свитки

Проклятие применяется к человеку, как только он распознаёт проклятый свиток.

Проклятия на свитках	
d10	**Тип**
1	Всё золото, к которому прикасается проклятый, превращается в свинец
2	К спасброскам применяется модификатор «-2»
3	Проклятый слепнет
4	Проклятый заражается болезнью, которая убьёт его через 24 часа
5	Проклятый превращается в лягушку, насекомое или крысу
6	Рядом с проклятый появляется могучее чудовище
7	Случайно выбранная характеристика понижается до значения «3»
8	Проклятого переносит на 1 уровень подземелья ниже
9	Проклятого переносит в другое время, место или план существования
10	Пользователь обращается в камень

Свитки с заклинаниями

Свитки содержат 1d6 заклинаний магов (1-4), клириков (5) или анти-клириков (6). Содержание свитка определяется рефери.

Свитки защиты

Свитки работают как заклятие защиты от хаоса 1 круга, но в течение 1 часа и помогают от определённого количества определённых врагов.

Свиток защиты от элементалей

Свиток защищает от 1 элементаля любого типа.

Свиток защиты от ликантропов

Свиток защищает от 2d6 ликантропов.

Свиток защиты от гигантов

Свиток защищает от 1d6 гигантов.

Свиток защиты от нежити

Свиток защищает от 4d6 мертвецов со значением кости хитов «1-3», 2d6 мертвецов со значением кости хитов «4-6» или 1d6 мертвецов со значением кости хитов «7» и выше.

Свиток защиты от магии

Свиток защищает от любой магии в радиусе 10 футов, действуя так же, как заклятие защиты от волшебства 6 круга.

Зелья

Бутылочка с зельем содержит 1 глоток жидкости, пока не указано обратное.

Зелье газообразной формы

Выпивший зелье становится облаком прозрачного газа без запаха и способен проникнуть везде, куда может попасть воздух. При использовании все вещи носителя падают на пол и остаются. Зелье действует d6+6 ходов

Зелье героизма

Зелье позволяет выпившему в течение d6+6 ходов действовать как воин высокого уровня. Если зелье выпивает персонаж другого класса или неиграбельный персонаж – на время действия зелья он имеет характеристики воина 4 уровня.

Зелье героизма	
Уровень воина	Увеличение уровня
0-1	+4
2-4	+3
5-7	+2
8-10	+1

Зелье защиты

Зелье дарует выпившему модификатор «+2» к классу доспеха и спасброскам в течение d6+6 ходов.

Зелье исцеления

В бутылочке с этим зельем находятся 3 порции зелья, которые при желании можно выпить за 1 раз. Каждая порция восстанавливает 1d6 хитов.

Зелье лечения

Зелье восстанавливает 1d6+1 хитов выпившему.

Зелье ложного действия

В течение d6+6 ходов выпивший уверен, что подвергся действию другого случайного зелья.

Зелье невесомости

Зелье дарует эффект одноимённого заклинания 2 круга на d6+6 ходов.

Зелье невидимости

Зелье дарует эффект одноимённого заклинания 2 круга на d6+6 ходов.

Зелье обнаружения мыслей

Зелье дарует эффект одноимённого заклинания 2 круга на d6+1 ходов.

Зелье обнаружения сокровищ

Зелье позволяет чувствовать любое сокровище общей стоимостью выше 5,000 зм в радиусе 360 футов в течение d6+6 ходов. Действие зелья не ослабляется камнем, свинцом или золотом.

Зелье омоложения

Зелье омолаживает выпившего на 10 лет.

Зелье подводного дыхания

Зелье позволяет выпившему в течение d6+6 ходов дышать под водой.

Зелье полёта

Зелье дарует эффект одноимённого заклинания 3 круга на d6+6 ходов.

Зелье полиморфа

Зелье дарует эффект одноимённого заклинания 4 круга на d6+6 ходов.

Зелье силы гиганта

Зелье навсегда увеличивает силу персонажа до 18 и позволяет ему наносить в ближнем бою 2d6 урона любым оружием, а также метать огромные булыжники.

Зелье скорости

Зелье дарует эффект заклинания ускорения времени 3 круга на d6+1 ходов.

Зелье сопротивления огню

Зелье дарует сопротивление обычному огню, а к спасброскам против волшебного (например, дыханию красного дракона) – модификатор «+2». Кроме того, весь полученный урон от магического огня снижается на «1» за каждую кость хитов выпившего.

Зелье рентгеновского зрения

Зелье позволяет носителю видеть сквозь 10 футов камня или 6 дюймов металла на расстоянии до 60 футов (свинец и золото блокируют действие кольца). Отлично становятся видны ловушки, потайные полости. Каждый раунд можно исследовать область 10 x 10 футов.

Зелье увеличения

Зелье увеличивает размер выпившего в 5 раз.

Зелье уменьшения

Зелье уменьшает размер выпившего в 70 раз.

Зелье управления гигантами

Зелье позволяет управлять до 4 провалившими спасбросок гигантами одного типа в течение 1 хода. Тип гигантов определяет рефери.

Зелье управления драконами

Зелье позволяет управлять до 3 провалившими спасбросок драконами одного типа в течение 1 хода. Тип драконов определяет рефери.

Зелье управления животными

Зелье позволяет управлять 3d6 маленькими, 2d6 средними или 1d6 крупными животными, провалившими спасбросок, в течение 1 хода. Управлять можно только обычными животными.

Зелье управления людьми

Зелье позволяет управлять 12 людьми со значением кости хитов «1-3», 8 людьми со значением кости хитов «4-6», 4 людьми со значением кости хитов «7-9» или 1 человеком со значением кости хитов «10» и выше. Управление длится 1 ход и действует только на людей, проваливших спасбросок.

Зелье управления нежитью

Зелье позволяет управлять 8 мертвецами со значением кости хитов «3» и меньше или 4 мертвецами со значением кости хитов «4» и больше. Управление длится 1 ход и действует только на мертвецов, проваливших спасбросок.

Зелье управления растениями

Зелье позволяет управлять всеми растениями, растущими на площади 60 x 60 футов, либо 6 выбранными растениями, растущими неподалёку друг от друга. Управление длится 1 ход и действует на разумные растения только если те провалят спасбросок.

Яд

Даже крохотный глоток яда убивает цель, провалившую спасбросок.

Appendix N

Appendix N – это список источников, которые помогут почерпнуть вдохновение для ваших игр.

Раздел находится в разработке.

Лицензия

Игра распространяется по лицензии «Attribution-NonCommercialShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-NC-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение, которое не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

• Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате

• Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока Вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следующих условий:

• «Attribution» («Атрибуция») — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет Вас или Ваш способ использования произведения.

• «NonCommercial» («Некоммерческое использование») — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.

• «ShareAlike» («На тех же условиях») — Если Вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, Вы должны распространять переделанные Вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.

• Без дополнительных ограничений — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.

Полный текст лицензии:

https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode